Mükemmel bir Real-Time Strateji

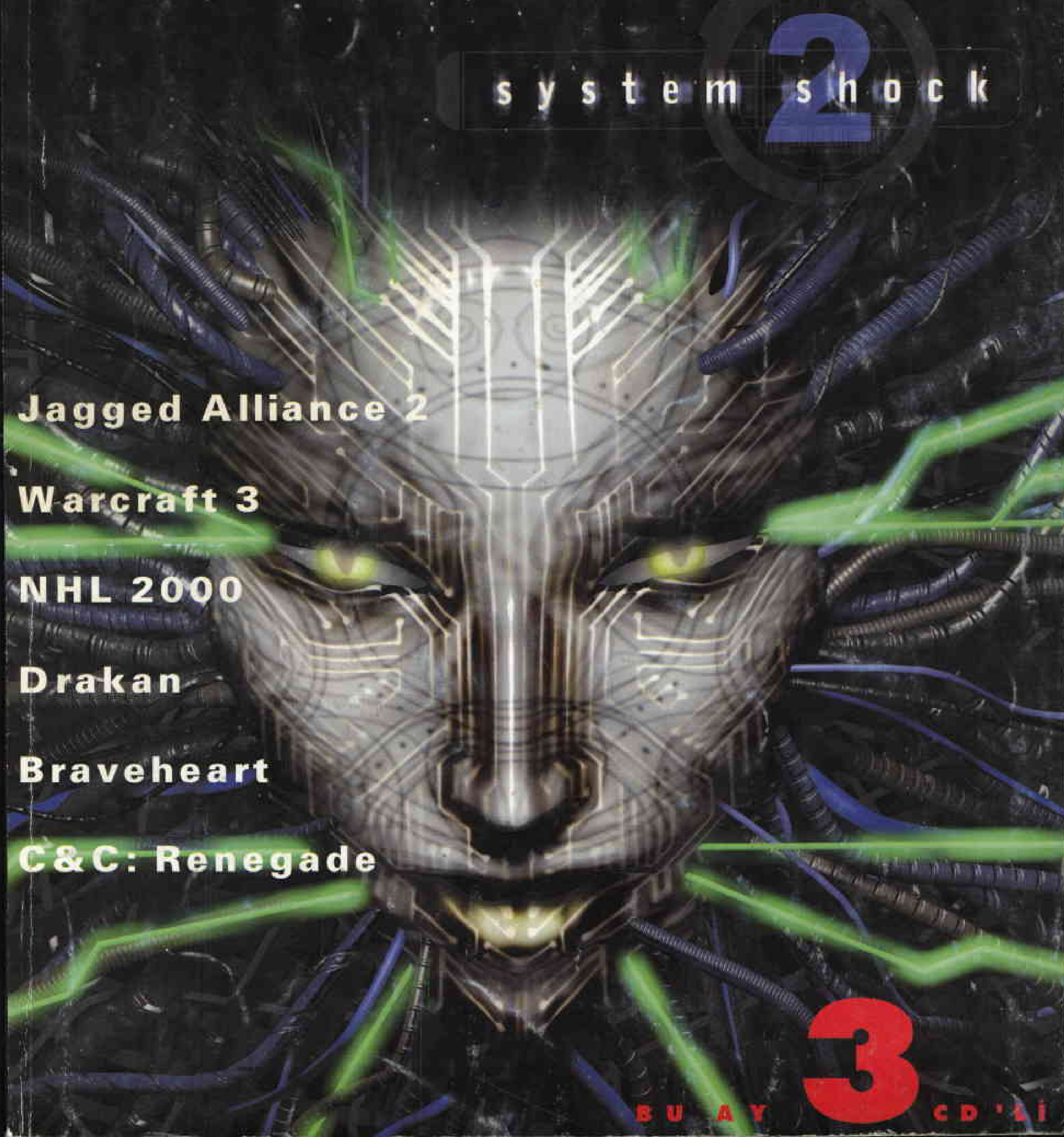
DARK COLONY TAM SÜRÜM

AYLIK MULTIMEDIA VE OYUN DERGİSİ

LEVEL

10/1999

www.level.com.tr • EKİM 1999 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000TL (KDV DAHİL)



system shock 2

Jagged Alliance 2

Warcraft 3

NHL 2000

Drakan

Braveheart

C&C: Renegade

BU AY 3 CD'Lİ

Çürümüş Kalpler

Bu ayki giriş yazıma hepinizden özür dileyerek başlamak istiyorum. "Lütfen giriş yazınızda güzel şeylerden bahsedin, her ne kadar gerçeklerimiz olsa da, siz kötü şeylerden bahsettikçe bizim de moralimiz bozuluyor" diyen okuyucularıma gidiyor bu özür, çünkü maalesef bu ay da pek iyi şeyler yazmak gelmiyor içimden. Ben de isterim mutluluğumu sizlerle paylaşmak, "Arkadaşlar, bu ay kötü hiçbir şey olmadı, hatta nereye baksam herşeyin daha iyiye gittiğini gördüm ve bu beni müthiş mutlu etti" diye haykırmayı ben de isterim. Ama olmuyor, olamıyor. Depremden sonra yazdığım ikinci giriş yazısı da bir kısım insanlarımızın ne kadar çürük kalpli olduğunu gördüğümde zehir zemberek oluyor. Hadi geçen ay deprem oldu, doğal bir afet, engellenemez bir güç binlerce yaşamı söndürdü. Peki şimdi neler oluyor? Enkaz soyguncuları, organ hırsızları, halkın bütün iyi niyetiyle topladığı yardımları taşıyan konvoyları gösteriş için kullanıp semt semt dolaştıranlar, yardım etmesi gerekirken "Fırsat bu fırsat, acaba hangi leşe burnumu soksam?" hesabı peşinde koşan leş kargaları ve bütün bunlara seyircilik etmekten başka bir şey yapamayan "seçkin insanlar". Konuşmak gerek bu ülkede, konuşmak, tartışmak ve nerede hata yapıldığını bulmak gerek. Biraraya gelip konuşmak gerek, çünkü bu olanları benim aklım tek başına alamıyor, almak istemiyor.

Politika bir kenarda kalsın şimdilik, biz işimize bakalım. Yavaş yavaş yılbaşı sezonuna yaklaşıyoruz. Bunun ne demek olduğunu bütün bilgisayar oyuncuları iyi bilir. "Yılbaşı sezonu" eşittir "hiçbir zaman hepsini oynayamayacağınız kadar fazla sayıda iyi oyun." Bütün şirketler sır gibi sakladıkları en iyi oyunlarını yılbaşı telaşına yetiştirmeye çalışıyor. Yakında oluk oluk CD akmaya başlayacak üzerimize, hatta şimdiden işin ucu gözükmeye başladı bile. İşte, uzun zamandan beri beklediğimiz Jagged Alliance 2, işte Çek Cumhuriyeti'nden Commandos'un bütün iyi yönlerini üçüncü boyutla birleştiren Hidden & Dangerous ve işte gelecekte bir yerlerde kaybolmuş bir Cyber-askerin hayatta kalmasını sağlamaya çalıştığınız System Shock 2. Bunlar yakın zamanda başlayacak oyun akışının habercisi sadece, sabırlı olun. Esas cümbüş önümüzdeki aydan itibaren başlıyor.

Dört Köşe sızden aşırı ilgi görünce, dördüncü köşeyi bu aya yetiştirdik. "Had Safhada", her konuda ölçüsü kaçan bazı şeyleri çekiştirip sınırları zorlayacağız bu köşede. Anonim bir köşe olan Had Safhada, her ay başka bir editör ustası olduğu konuda bir yazı yazacak. Ayrıca eğer bu konuya ve özel köşelere biraz daha destek verirseniz, sayısı rahatlıkla dördü geçebilir, aklımızda o kadar güzel projeler var ki... Tek ihtiyacımız sizin desteğiniz.

Bu ay Level ile birlikte üç CD verildiğini de farketmişsinizdir. Bunu CHIP dergisindeki dostlarımızın ayarladığı hoş bir sürpriz olarak görebilirsiniz. Akademedia, Office 97 Eğitim Cdsi, Star Office paketi gibi geçtiğimiz aylarda CHIP ile birlikte verilen CD'lerden derlenen bu CD'leri beğeneceğinizi umuyoruz.

Gelecek ay neler getirir bilinmez, ama siz bu satırları okurken, biz her zaman yaptığımız ve en iyi yaptığımız işi yapıyor olacağız: Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisinin yeni sayısını hazırlıyor olacağız.

Kendinize iyi bakın,

Sinan Akkol

LEVEL ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol
Yazı İşleri
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünaldı, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Batu Hergünsel, Gökhan Habiboğlu
Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül
Grafik Tasarım
Didem İncesağır
Yazı İşleri Tel:
(212) 297-1724
Yazı İşleri Faks:
(212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi:
chipyaz@chip.com.tr
Reklam veHalkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:
(212) 297-1733
Abone Servisi
Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı
Dağıtım Asistanı
Mehmet Çil
Abone Servisi Faks:
(212) 238-7343
Abone E-Mail:
abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti
Genel Müdür
Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı
Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Baskı
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939
Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Bizden Duymuş Olmayın...

★Microprose, yeni motosiklet yarışı GP 500 ile sizleri Grand Prix pistlerine davet ediyor. 500 cc'lik bir motorun üzerinde 14 farklı yarış serisine katılabileceğiniz oyun Ekim ayında Hasbro Interactive aracılığı ile ülkemizde boy gösterecek. Intertoy tarafından orijinal olarak piyasaya sürülecek olan oyunun şu sıralar profesyonel motosiklet sürücülerince de zevkle oynandığı söyleniyor.





★Bir motosiklet yarışı da Test Drive Cycle'dan (Diyoruz ya Test Drive serisine yetişemiyoruz!). 30 ayrı motosiklet ve üç ayrı sürüş stili (Musclebike, Sportbike ve Cruiser) seçme imkânını veren oyunun en büyük sürprizi ise kullanabildiğiniz resmi lisanslı motorsikletlerin arasında Harley Davidson'a da yer verilmiş olması. Motosiklet yarışçıları için takvim belli oldu öyleyse. Ekim'de GP 500, 2000 başlarında ise Test Drive Cycle.

★Sizlere yaklaşık 10 ay kadar önce Loose Cannon adlı bir oyundan bahsetmiştik, arada unutanlar için hatırlatalım, gelecekte geçen oyunda ister arabanızla ortalığı yıkıp geçebiliyor, dilerseniz de Quake usulü ele silahı alıp yayan bir şekilde suçluların peşine düştüğünüz bir ödül avcısını canlandırıyordunuz. Yepisyeni motoru, geniş tercih seçenekleri ile kendi türünü yaratacağa benzeyen oyunumuzun ilk görüntüleri ellerimize ulaşınca sizlerle paylaşalım istedik. Ama resimlere idareli bakmaya çalışın. 2000'in ikinci yarısına kadar bol bol vaktiniz olacak !



THE WHEEL OF TIME

Robert Jordan adı size bir şey ifade ediyor mu bilemiyoruz, ancak dünyanın pek çok köşesindeki fantezi literatürü meraklılarından oluşan geniş bir hayran kitlesine ediyor. Robert Jordan, sekiz kitaplık The Wheel of Time fantezi serisinin yazarı ve GT Interactive'in uzun çabaları sonucunda seriyle aynı adı taşıyan oyun bitmek üzere. Kitaplardaki öykünün temel alındığı oyunda Ter'angreal adlı büyülü Artifact'leri kullanmada usta olan Elayna'nın bir hırsız tarafından çalınan Artifact'inin peşinde yaşadığı türlü macera konu ediliyor. Unreal motoru kullanan oyunun Hexen tipi fantastik FPS'lerden önemli farkları var. Örneğin bulacağınız Artifact'ler yalnızca silah işlevi görmüyor, rakibinizin Artifact'lerine hasar veren, çalan, sizi koruyan Artifact'ler de var ve başarıya ulaşmak için hepsini kombine ederek kullanmanız gerekiyor. En büyük farklılık ise, Multiplayer seçeneğinde ortaya çıkıyor. Deathmatch usulü bildik şekilde kapışabileceğiniz gibi, Citadel seçeneğini de seçebiliyorsunuz ve bir anda işin rengi FPS'den stratejiye dönüşüveriyor. Her oyuncu kendi kalesini nöbetçiler ve tuzaklar ile doldururken, rakibin kalesine de zayıf noktalardan süzülmeye çalışıyor. Oyunla ilgili altı çizilmesi gereken diğer bir iki nokta da, mimari planların çok özenle hazırlandığı ve müziklerin Kelt müziği ile Proggressive Rock'ın bir karışımı olduğu.



KAPTANIN SEYİR DEFTERİ

Yıldız tarihi bilmem kaç.. Ben aslında kaptan da diilim, geminin temizlik görevlisiyim. Data, Kaptan Picard'ı aşağı ışınladı, defter de bana kaldı. Hazır boş bulmuşken içimi boşaltayım. Bilgisayarda her gün bizim yeni bi oyunumuzu yapıyorlar ya, en sonuncusunun adı Hidden Evil. Başrolde Ensign Sovok adlı bir dünyalı var. Bu gariban çocuğun anası babası bilim akademisinde bi deneyde ölüyor, hayırsever bir Vulcanlı da onu büyütüyor. Fakat çocuk Vulcanlılar arasında o kadar zaman geçirdikten sonra onlar gibi yeteneklere sahip olmak istiyor. Bir kısmını becerebilse de onu yetiştiren adamın tavsiyesiyle Starfleet Academy'ye dönüp eğitimine orada devam ediyor. Federasyon içinde yükselmek için uğraş vermesine rağmen, Vulcan güçlerinde usta olma isteğini de hâlâ koruyor.

Bizim son filmi hatırladınız mı ? Insurrection hani.. İşte olaylar tam o filmin





ardından gelişiyor. Ba'ku gezegeninde geçecek oyunda Kaptan da var, Data da. Üstelik onları dizide seslendirenlerin ağzından dinleme fırsatınız olacak. Affedersiniz, oyunun Third Person Action-Adventure olduğunu söylemeyi unuttum. Kimi yerlerde Tricorder'ınızla çözmeniz gereken bulmacalar, kimi yerlerde de elinize Phaser'ı alıp savaşmanız gereken yaratıklar olacak. Hepsi bununla da kalmıyor; dedim ya bu çocuk akıllı, becerikli,eskiden (daha Next Generation yokken) bizim Spock'un yaptığı şu omuzdan tutup bayıltma falan numaralarını da yapabiliyor (Ne günlerdi, hatırlarım Spock bi gün ensesine tokat attım diye bana da şakasına dokunuvermişti de iki gün ağrıdan kıvranmıştım, kulakları uzun muzun ama bu Vulcanlılar'a el şakası yapılmaz.). Resident Evil'a benzer bir yapıda olacak oyunumuz çok yakında, 2000'e kalmadan gelecek, sizi de bekleriz.

SİZİN DE Mİ AKADEMİNİZ VAR, HİÇ SÖYLEMEZSİNİZ !

Kaptanın defteri, gene benim. Demin Hidden Evil'ı anlatmaktan sıra gelmedi, bizim bir oyunumuz daha yolda. Aslında bu seferki tam bizim değil, daha çok Klingonlular'ın oyunu. Klingonlu arkadaşı çağırıp ona anlattırma niyetinde idim, gel gör ki kaptan köprüsünün camlarını siliyor, gelemez. Ben izah edeyim, öncelikle bu Starfleet Academy'nin Klingon versiyonu diye kestirip atılacak bir oyun değil. Starfllet Academy'ye yönelik eleştiriler dikkate alarak hazırlandı ve pek çok yenilik yapıldı. Öykü Startrek VI: The Undiscovered Country filminin dönemlerinde geçiyor. O sıralar Federasyon ile Klinler'in arası ilişkiler iyiye gittiği için, oyunda Federasyon'u karşınıza alamayacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Nerede Klingon, orada savaş! Eğitiminiz sırasında Federasyon ile savaş simulasyonu hazırlanıyor ve sanal bir Enterprise ile burun buruna geliyorsunuz. Ünlü yırtıcı kuş (Bird



of Prey-Klingonlar'ın görünmez olabilen küçük ama etkili gemileri)'lar ile uçmaya başlıyor, ama ileride işi büyütüp Dreadnoughtlar'ın başına geçebiliyorsunuz. Multilayer desteğinde altı farklı ırka ait 55 gemi arasından seçim yapma şansınız olacak. Bir de isterseniz yazıları Klingonca fonta çevirebiliyorsunuz (Yoksa dünyada Klingonca konuşan pek çok kişi olduğunu bilmiyor muydunuz?). Bana müsaade, kaptan gelirse kızar şimdi, geçen sefer "Düğmelerin tozunu alırken kazara kayıt yapmışım!" dedim, ama aynı numarayı iki kez yemez herhalde!..

BLACK & WHITE

Size daha önceleri kısaca bu oyundan bahsedip, "Ortalığı sallayacak, hazır olun!" demekle yetinmiştik. Artık Black & White'ı daha yakından tanıma zamanı geldi. Real-time strateji türündeki oyun dünyaya paralel bir evrende geçiyor. Bu evrendeki gezegen üzerinde de tıpkı bizim yaşlı mavi dünyamızda olduğu gibi Mısırlılar, Zulular ve benzeri kabileler yaşam sürüyor. Bir farkla. Onların gezegenleri barış ve huzur içinde. Bu ortam gelen büyücülerle bir anda savaş alanına dönüşüveriyor. Siz de büyücü sıfatıyla işe girip kendinize bir kabile seçiyor ve partiye katılıyorsunuz. Her kabile büyücüsünü farklı bir şekilde destekliyor. Mısırlılar, bina yapım büyülerinde iyiyken, Zulular kendilerini savaş büyülerinde gösteriyor. Kabilelerle iletişiminizi ise seçtiğiniz varlıklar sağlıyor. Bir insan, hayvan ya da bitki olabilecek bu varlık, zamanla sizinle beraber büyüyüp güçlenmeye başlıyor ve sizi temsil eden bir Titan'a dönüşüyor. Bu sırada onun eğitiminden de siz sorumlu oluyorsunuz. Onu kötü davranışları karşı-





sında cezalandırabilir, iyiliklerini ödüllendirebilir ya da tam tersini yaparak kendinizi dünyaya karanlık bir tanrı olarak tanıtabilirsiniz. Yönetimde gösterilen bu çeşitlilik, oyunda kabilenizle doğrudan iletişim kurmanızı sağlayan büyülere de yansımış. Fare ile tek bir tıklamada hedefe gidecek olan koca bir ateş topu, düğmeyi basılı tutup sürüklediğinizde kabilenizi sarıp onları koruyacak alevden bir duvara dönüşebiliyor. Böylesine geniş olmasının yanı sıra, Multiplayer desteğine de sahip olan bu güzelim oyunu korkarız bir süre daha beklemek zorunda kalacağız. Kabile yönetmeden önce sabırlı olmayı öğrenmemiz gerekecek.



★Interplay'in, Giants: Citizen Kabuto adlı oyununu çok yakında görebilirsiniz. Bir ırk, bir diğer ırk ve orduya bedel Kabuto adlı bir dev. Tek sorun, üçü için ortada yalnızca bir adanın bulunması. MDK'nın yapımcılarından iddialı bir Real-time Action-strateji.



★Diablo 2'nin yıl sonuna yetişeceğini sanıyorsunuz değil mi? O zaman size beta testinin ta Ekim sonuna kaldığını söylemeyelim de şevkiniz kırılmasın...

★Hitchiker's Guide to the Galaxy ya da Her Otostopçunun Galaksi Rehberi aklımıza ne getiriyor? Eğer hiçbir şey ise Douglas Adams'ın bu çılgın bilim-kurgu komedisini alın ve okuyun. Eğer okuduysanız beklemeye başlayın, çünkü kitabınız her an canlı canlı bir 3D Action-adventure'a dönüşüp size el sallamaya başlayabilir.

★Ajan 000 az önce Bullfrog'un gizli üssünden geri döndü. Dungeon Keeper 2'nin ekibi üç alt gruba ayrılmış durumda, merak etmeyin, kötüye alamet değil. Birinci grup yeni bir proje üzerinde çalışıyor ve bir süre daha gizliliğini koruyacağa benzer. İkinci grup siz dergiyi okurken muhtemelen Internet'ten ücretsiz olarak indirebileceğiniz Dungeon Keeper 2 Plus üzerinde çalışıyor. Yeni Level'lar, yaratıklar ve editörden oluşan bu eklenti sizi oyalayadursun, sadece ve sadece dört kişiden oluşan üçüncü ekip Dungeon Keeper 3 için beyin fırtınaları estirmeye başladılar bile. Ajanımızın üzerindeki tırpan izlerine bakılırsa, Horny bu sürpriz ziyaretten pek de hoşlanmamıştı!



★Vampire: The Masquarade'ın iki adet mp3 Sample'ını Internet'ten ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Biri rap, diğeri ise harika bir gerilim-macera türü. The Faculty, Halloween H20, Scream, Scream 2, ve Buffy: The Vampire Slayer'ın da film müziklerinde imzası olan Kevin Manthei ve Youth Engine işbirliğinin ürünü olan parçalar 1141'den 1999'a yapılacak bu gezide bizlerle beraber olacaklar. Eğer bu kışa kadar bedeninizde hâlâ kan kalırsa Caine'in çocukları...

★Roller Coaster Tycoon için yeni Expansion. Kasım ayında Amerika'da satışa sunulacak olan Roller Coaster Tycoon Expansion bakalım ne getirmiş bizlere: Altı yeni Roller Coaster, yeni dükkanlar, kârınızı artırmak için yeni yollar, sınırsız tipte Coaster yaratma seçeneği. Lunaparkınızın şenlenmesi yakındır!



★Baldur's Gate ile aynı motoru kullanacak olan Icewind Dale'in hazırlıklarına başlandı. Yapımcı ekip bu sefer zindan ağırlıklı bir macera düşünüyor. AD&D 2nd Edition kurallarını kullanacak olan Icewind Dale'deki karakterleri tanıtmak için bir Screensaver bile hazırlandı.



★Thief Gold bu sonbahara bekleniyor, ancak Eidos Interactive ve Looking Glass Studios Thief'deki görevlere ek olarak üç yeni bölüm içeren bu yapımın demosunu şimdiden ücretsiz olarak sitelerinde sunmaya başlamışlar.

BENİ KATEGORİZE ETMEEE!!



Al işte, eskiden de bir oyunu beklerdik, anlatılanlardan yola çıkarak stratejidir, FRP'dir, platformdur derdik, kafamızda bir şeyler oluşurdu. Ama sorarım, bugün geldiğimiz nokta nedir sevgili oyuncular? Sen oyun yap, ondan sonra da yüzde 70 ekşın, yüzde 30 strateji, aynı zamanda da Adventure ve RPG'ye de dönük bir yapısı var diye beyanda bulun! Hayır, biraz da simülasyonla araba yarışı ekleselermiş bizlerin kafasını daha bir allak bullak edebilirlermiş. Uzatmıyorum, kızmış da değilim, sadece hayretler içerisindeyim, nasıl olacak, hele bir de güzel bir şeyse ne gibi sonuçlar doğurabilir, o kadar oyunu bir arada oynamaya gücümüz yeter mi gibi sorular geçirmekteyim zihnimden. Adı Evolva bir. Oyunda elit bir ekibi yönetiyorsunuz, iki. Gerçekçilik ön planda, şöyle ki, havaya fırlayan bir cisim nehre düşebilir ve akıntıyla yoluna devam edebilir, üç. Yapay zeka sizi takip ederek stilinizi ortaya çıkaracak ve karşı taktik geliştirebilecek kadar gelişkin, dört. Yapımcı şirket Virgin, beş. Daha demo aşamasında bile değil, gerçi "Her şey hazır, '99 sonuna yetişiriz." deseler de gelenek bozulmaz, yani çoook bekleriz gibi geliyor, altı. Kedi eti yedi. (Çok kötü oldu (sekiz))



PLAYSTATION II, DREAMCAST'A KARŞI

Sega'nın yaklaşık bir yıl önce piyasaya sürmüş olmasına rağmen Amerika'da bile ancak 9.9.99 tarihinde (karizmaya gel) piyasada yerini alabilmiş olan konsolu Dreamcast ile Sony'nin 4 Mart 2000'de satışa sunacağı (Ümitlenmeyin, Japonya'da 4 Mart 2000, Avrupa'da sonbahara) Playstation 2 Tokyo Oyun Fuarı'nda ilk ciddi kapışmalarını sahnelediler. Dreamcast'ın standart olarak modem içermesi ve Internet erişimi sağlamasına, Playstation 2'nin verdiği yanıt, yeni bir Dual Shock analog Joypad, 8 MB'lık yeni bir Memory Card ve 2001 yılında da TV Network aracılığıyla sipariş verebilme imkânı şeklinde. Ayrıca Playstation 2 CD ve DVD çalma/oynatma özelliğine de sahip olacak. Öte yandan Dreamcast'ın Soul Calibur'undan ve Playstation 2'nin Tekken Tag'inden sahneler gören bizlerin tekrar normale dönebilmemiz için bir temel yaşam destek ünitesi eklemelerini de uygun görüyoruz. Bu arada Sega Dreamcast, Amerika'da sadece iki hafta içinde 500.000 adetin üzerinde satmayı başardı. Bu Playsation'ın 1995'de dört ayda, Nintendo 64'ün 1996'da iki ayda ulaştığı rakam. Şimdi gözler Playstation 2'ye dönüyor. Bakalım konsol piyasasının yeni harika çocuğu 2000'de yeni bir rekor kırabilecek mi ?







TEST EDİYORUZ, EDİYORUZ AMA BİTMİYO !!



Yok, bu işin sonu gerçekten yok. Daha Test Drive 6 ve Test Drive Off-Road 3'ü beklemeye başlayalı ne kadar olmuştu ki, Test Drive Le Mans'ın hamurunu yoğurmaya giriştiler. Ancak bu sefer işi çok sıkı tuttukları kesin. Öncelikle Le Mans, 1906'dan beri Kuzey Fransa'da sürdürülen ve pek çoklarınca en büyük dayanıklılık testlerinden biri olarak görülen bir yarış. Öğleden sonra başlayıp tüm gece sürüyor ve ertesi gün öğle vakti sona eriyor. İşı sıkı tutma konusuna gelince, adamlar önce santim santim pisti fotoğraflıyorlar. Sonra yarış ekiplerine gidip arabaların fotoğraflarını ve video görüntülerini alıyorlar. Yetmiyor, ekiplere beş sayfalık bir test hazırlayıp arabalarının kullanımı, yol hakimiyeti, ayarları hakkında bilgi ediniyorlar. Hızlarını yine alamıyor, Michelin ve Dunlop gibi yarış sponsoru firmalardan teknik bilgi sahibi oluyorlar.

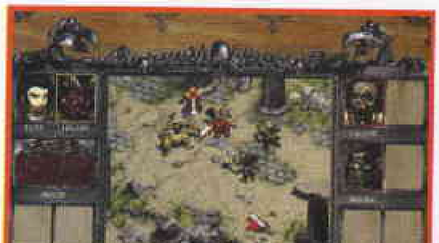
Bakın ortaya ne çıkıyor: 48 araç, 24 takım, üç ayrı oyun seçeneği. Gerçekçi olmak için uğraştıkları apaçık, bu seçeneklerden biri size 24 GERÇEK saat yarış imkanı veriyor, tabii Save etme şansınız var. Ayrıca arabanız hasar alırsa, karşılaşılacak sorunlar hasarın yerine ve türüne göre değişiyor, araba yağ sızdırmaya başlayabiliyor ya da benzeri aksilikler çıkabiliyor. Aynı zamanda rakip sürücüler de oldukça ileri yapay zekaya sahipler ve size gerçek sürücü hissi vermeleri için rutin bir sürüş tekniği yerine her an değişen bir davranış yapısına sahipler. Hem PSX hem de PC için piyasaya sürülecek TD Le Mans, 2000 başında evlerimizde olacak, emeğe saygılıyız, bekleriz !





DISCIPLES: SACRED LANDS

Heroes sever miydiniz? Peki uzun zamandır FRP ile Turn tabanlı stratejiyi birleştiren bir şeyler oynamış mıydınız? Evet haklısınız, içinde FRP öğesi olan hemen her türlü oyunda fantezi kısmı sonuna kadar doldurulur da şu Role Playing bölümü hep strateji ya da Adventure'un ağırlığı altında ezilir gider. Heroes'un kalplerimizde apayrı bir yeri olmasına rağmen, bu gerçeğin değişmediğini söyleyebiliriz. First Strategy adlı şirket ise çok çok yakınlarda piyasaya çıkacak oyunları Disciples: Sacred Lands ile Role Playing kısmına da yeterli önemi verdiklerini iddia ediyorlar. Oyunda dört ayrı ırktan birini seçebiliyorsunuz: İnsanlar, Dwarflar, Undead orduları ve Demonlar. Her bir ırkın ayrı bir Single senaryosu bulunuyor. Klanınıza seçeceğiniz lider ise, savaşçı, büyücü ya da hırsız olabiliyor. Savaşlarda liderin aktif olarak rolü olmasa da, ordularınızın özelliklerine dolaylı olarak etki ediyorlar. Örneğin büyücü daha sık ve ucuz büyü imkanı sağlarken, hırsız bir lider rakibinizin adamlarına yanlış bilgiler vererek düzensiz bir ordu kurmasını sağlayabiliyor. Single senaryolarda birden çok çözüm yolunun olduğunu ve bu nedenle oyuncuya tanınan özgürlüğün artırıldığını söyleyen yapımcılar, 256 renk paleti kullanmalarına karşın yapmak istediklerini bu şekilde de gerçekleştirebileceklerini ve sonucun istedikleri gibi olduğunu söylüyorlar.



★Günümüzde oyunlar her açıdan bilgisayar başındaki kişiyi tatmin etse de, iyi bir Multiplayer desteği olmadığı zaman alt sıralara düşebiliyor. Şirketler de Internet üzerinden Multiplayer olarak oynanabilen ürünlere olan ilginin arttığını fark edince, pazarlama programlarını değiştirmeye başladılar. Bu yeni stratejinin son örneği Sierra'nın Swat 3'ü oldu. Oyunun Kasım ayında kullanıcılara ulaşmasına karşın, Multiplayer desteğinden yoksun olacağı. Multiplayer desteğinin 2000 ilkbaharında satışa sunulacağı açıklandı. İlk etapta tek kişilik bir oyun üretmek istediklerini, Multiplayer için de zaman ayırıp daha iyi bir destek sunmayı hedeflediklerini belirten Sierra'nın uyguladığı bu yöntem, diğer şirketler tarafından da sürdürülecek mi bekleyip göreceğiz.

★Namco, eski Commodore 64 günlerinden kalan altı arcade klasiğini (Pac-Man, Ms. Pac-Man, Dig-Dug, Galaga, Galaxian ve Pole Position) Namco Museum 64 adı altında birleştirip Nintendo 64 için hazırlıyor. Eski günler yad edilerek eikarla oynanabilir.

★Online oyunlara karşı duyulan ilgi Ultima Online ile birlikte artıyor (Gerçi onunla da ilgili edecek bir çift lafımız var, sayfanın bir yerlerinde görmüş olmalısınız). Ultima Online mantığında bir oyunu azıcık Delta Force, azıcık mental güçler desteğiyle yeniden harmanlarsanız n'olur? Infantry gibi bir şey ortaya çıkar! Gelecek yüzyılda bağımsızlık savaşı içindeki koloniler arasındaki mücadeleyi konu alan oyunda, savaştan hoşlanmasanız bile bir araç sürücüsü ya da ilk yardım görevlisi gibi bir rol üstlenebilirsiniz. Tıpkı Ultima gibi diğer karakterlerle etkileşim içinde olacak, aynı ekranda 150 kişiye kadar birlikte oynayabileceksiniz. Örneğin kameranız mı var? Alıcısı olan tüm karakterler sizin gördüklerinizi görecektir. Ya da "Psionic" adlı üstün zihinsel yeteneklere sahip insanlardan biri olup duvarların arkasını görebilmeniz, zihinsel saldırılar yapabilmeniz mümkün. 500'den fazla özellik, sayısız silah, araç ve ekipman desteğiyle Infantry Kasım sonunda hizmete giriyor. Ücreti aylık 10 $.



YOLDAKİLER

Alone in the Dark 2	2000 Bal
Age of Empires 2	Ekim 99
Baldur's Gate 2	2000 Yılbaşı
Black & White	2000 Baharı
Daikatana	Ekim 99
Diablo 2	27 Aralık
Driver	Ekiml 99
Duke Nukem Forever	2000 Baharı
Fifa 2000	4 Kasım
Final Fantasy 8	2000 Yılbaşı
Force Commander	Sonbahar
Gabriel Knight 3	Sonbahar
Homeworld	Ekim 99
Max Payne	Sonbahar
Messiah	Kasım 99
NBA 2000	4 Kasım
Quake 3	Ekim 99
Slave Zero	Aralık 99
Test Drive 6	Aralık 99
Thief 2	2000 Baharı
Ultima Ascension	Sonbahar
Warlords 4: Battlecry	Sonbahar
Werewolf	Sonbahar
Wizardry 8	2000 Bahar
X-Com Alliance	Sonbahar
Septerra Core	Kasım 99
Spec Ops 2	Kasım 99
Planescape Torment	Aralık 99
The Sims	Şubat 2000
NFS: Motor City	Şubat 2000
Age of Wonders	Aralık 99
Blade Masters	Aralık 99
Championship Manager 3 2000	Kasım 99
Comanche 4	Kasım 99
Delta Force 2	Kasım 99
Earth 2150	Kasım 99
Final Fantasy 8	Mart 2000
Gorky 17	Kasım 99
Grand Theft Auto 2	Aral
Half Life: Opposing Force	Aralık 99
Indiana Jones: TIM	Aralık 99
Metal Fatigue	Kasım 99
Nocturne	Kasım 99
Nox	Aralık 99
Odium	Aralık 99
Omikron	Kasım 99
Rainbow Six: Rogue Spear	Kasım 99
Revenant	Kasım
99Star Trek: New Worlds	Kasım 99
Unreal 2	Şubat 2000
Unreal Tournament	Kasım 99
Wheel of Time	Kasım 99

ULTIMA ONLINE 2

Yavaş, yavaş. Biz daha Ultima Online'a girelim mi girmeyelim mi diye düşüne duralım, Origin 2000 yılı için hazırladığı bombayı şimdiden bizlere duyurdu. Online oyunların yavaş bağlantı sorunlarını önlemek üzere iki boyutlu grafik sistemleri kullanmasını hoş karşılıyorduk. Oyun içi etkileşimin yüksekliği grafikleri göz ardı etmemize izin veriyordu. Gelin görün ki Origin bu konuda bir devrim yaratarak Online oyunlarda 3D grafik sistemine geçmiş bulunuyor! İlk gördüğümüzde delilik olduğunu düşündüysek de, Origin çok ciddi olduğu konusunda bizleri ikna etti. Üstelik dizaynlar için çalıştıkları adam bir zamanlar Örümcek Adam'ın bır numaralı illustratörüyken Marvel Comics'den ayrılıp kendi şirketini kuran, Spawn'ın yaratıcısı Todd McFarlane! Sınırsız özgürlüğe sahip olduğunuz, ikinci bir yaşam kurabildiğiniz Ultima Online, karakterler için özel macera desteği ve inanç sistemleri gibi yeniliklerle dolu. Ultima Online tutkunları bozulmasınlar, UO yoluna devam edecek hem de daha güçlü bir destekle. Biliyorsunuz her şey olası; isteyen büyücü, isteyen aşçı, isteyen kunduracı olabilir. Biz şimdilik sadece allak bullak olduk, toparlanırsak yeniliklerden sizleri haberdar ederiz.



Su-27 Flanker 2.0

Çevrede simülasyonlarla ilgilenmek isteyip tuşların karışıklığı karşısında dimağı tutulan, daha başlayamadan tuş kontrol listesini görüp midesi bulanan ya da uçağı güç bela kaldırıp sonra piste bir türlü konduramayan pek çok insan var sanırım. Ozan'ın köşesi tüm acılarınızı dindirecektir umarım. Ancak yine de bu işin bir kolayı yok mu diyecek olursanız, simülasyon üreticilerinin halimize acıyıp "bu işin bi kolayını" ürettiklerini söyleyebilirim. Su-27 Flanker'daki eksiklerini gözden geçiren Mindscape'deki büyüklerimiz, oto-hedefleme, sınırsız cephane gibi seçeneklerle işe geriden başlayıp sonra sonra açılmak isteyenlere yardımcı olmuşlar. Ancak oyun deneyimli pilotları da tatmin edecek şekilde gelişmiş uçuş editörü, gerçeğe uygun uydu haritaları, otuz kadar uçak ve Türkiye, Ukrayna, Amerika ve Rusya adına uçma imkanları ile donatılmış. Bilene de bilmeyene de kolay gelsin!





En iyi 10

oyun dünyası

LEVEL PUANI

	Oyun	Puan
	Heroes of Might & Magic 3	9/10
	Half Life	10/10
	Tiberian Sun	9/10
	Fifa 99	9/10
	Starcraft Broodwar	9/10

Oyun	Puan
Dungeon Keeper 2	9/10
Roller Coaster Tycoon	9/10
Silver	10/10
Commandos - BTCOD	8/10
Resident Evil 2	8/10

LEVEL PUANI

	Oyun	Puan
	Tomb Raider 3	8/10
	Tekken 3	5/5
	Driver	9/10
	Need for Speed 4	9/10
	Resident Evil 2	4,5/5

Oyun	Puan
Syphon Filter	8/10
Metal Gear Solid	9/10
WWF Warzone	İncelenmedi
Army Men 3D	6/10
Colin McRae Rally	İncelenmedi

Bu ay kafamıza resmen oy yağdı. Sanıyorum En iyi 10 listesini bağımsızlığını kazanıp, kendi sayfasına taşınmasından sonra daha bir ciddiye almaya başladınız. Ama hala gelen oyların yüzde sekseninden fazlası PC oyunları için, Playstation sahipleri ne yapıyorsunuz, uyansanıza! Neyse, bu ay listemizin daimi bir numarası Half Life bir sıra geriye düşürüldü, hem de kimin tarafından? Tabii ki Heroes of Might & Magic 3, sanıyorum strateji üstatları, listedeki aksiyon oyunlarının mutlak hakimiyetine "Yeter artık!" deme zamanının geldiğini düşünmeye başladılar. Stratejistlerin atakta olduğunun bir diğer göstergesi de, Westwood'un iki yıldır beklenen hiti Tiberian Sun'ın daha ilk aydan üç numaraya yerleşmesi, sanıyorum önümüzdeki aylarda Tiberian Sun'ın bir numara olduğunu da göreceğiz.

Listenin geri kalanında pek fazla bir değişiklik de yok gördüğünüz gibi. Fifa 99, Brood War, Commandos ve Resident Evil 2 hala burada, Dungeon Keeper 2 ve Roller Coaster Tycoon birkaç sıra daha yükseldi. Midtown Madness paldır küldür düştü, yerine Silver geldi falan. Playstation cephesinde zaten bir değişiklik yok, çünkü çok az oy geliyor. Yalnız, geçen ay incelediğimiz Driver'ın üç numaradan listeye girmesi bizi hiç şaşırtmadı, hatta PC'deki demosundan edindiğimiz ilk izlenime göre aynı başarıyı PC'de de elde edecek. Beni tek üzen, Outcast'in çabalamasına rağmen, listeye girememiş olması. Neyse, darısı önümüzdeki ayın başına diyorum.

LEVEL Sizin Oylarınızla 1999'un En İyi Oyunlarını Seçiyor!

Dikkat kesilin! Bu aydan itibaren En İyi 10 oyun listemize gönderdiğiniz oylar, 1999'un her türden en iyi oyunlarının belirlenmesi için kullanılacak. Eylül ayından itibaren attığınız oylar, bir veritabanına girilerek 1999 yılı içinde piyasaya çıkmış olan oyunların arasından en iyilerini belirlemek için kullanılacak. Action, First Person Shooter, Real Time Strateji, Sıra Tabanlı Strateji, Spor, Yarış, Simulasyon, Adventure ve FRP/RPG türlerindeki en iyi beşer oyunu sizlerin oylarınıza göre Kasım ayında belirledikten sonra bu yılın her türden en iyi oyunları Level editörleri tarafından seçilecek ve Aralık 1999 sayısında dergide yayınlanacak. Bu nedenle, Level En İyi 10 oyun listesine oy atarken lütfen oylarınızı 1999 yılı içinde çıkmış olan oyunlara atmaya özen gösterin. Hadiiii, daha ne duruyorsunuz? En sevdiğiniz oyunun bir numarada olduğunu görmek istiyorsanız, alın kağıdı kalemi elinize, mektup yazın. Veya leveltop10@hotmail.com adresine mail atın. Ama unutmayın, yandaki kutuda yazılan şartlara uymayan oylar hiçbir şekilde değerlendirmeye alınmayacaktır.

En İyi 10 oylarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilir, veya yazdığınız mektup ve faksların bir köşesinde, ayrı bir kutucuk içinde belirtebilirsiniz. Şunu unutmayın, elinizde 10 puan var ve bunu istediğiniz üç oyuna dağıtacaksınız. Sadece bir oyuna oy verenlerin veya bir ay içinde birden fazla oy kullananların oyları değerlendirmeye alınmayacaktır.

Command &Conquer: Renegade

Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler ile paralel hızda, hatta bazen daha da hızlı değişen oyun teknolojileri yıllar önce ancak hayalini kurduğumuz oyunları gerçek kılmaya başladı.



Yıllar önce Dune2'nin başarısının ve sansasyonunun zirvede olduğu dönemlerde, arkadaşlarımızla aramızda geçen ufak bir sohbetin bu günlerde gerçek olacağını görmek beni oldukça heyecanlandırıyor.

Dune2'nin, Wolfstein 3D tarzında bir FPS olarak tasarlanabileceğini ve oyunu bu şekilde oynamanın çok zevkli olacağını düşünüyor ve sık sık dile getiriyorduk aramızdaki konuşmalarımızda. Düşünsenize, etrafınızda koşuşan askerler, harıl harıl çalışan binalar, Spice toplayan Harvester'lar arasında üssünüzü korumak için düşmanla çatışıyor, tank şöförlüğü yapıyor..))), kendi gözlerinizden yanı başınızdaki silah arkadaşlarınızın aldıkları hasarı görüyor, çığlıklarına, ölümlerine şahit oluyordunuz..

Bu hayalimiz kısa süre sonra gerçek oldu. FPS tarzında yapılan pek çok RTS piyasayı doldurmaya başladı, ancak nedense biz çok mutlu olmadık, çünkü bunlar hem strajeyi hem aksiyonu birleştirmeye çalışan, ama oynanabilirlikleri çoook zor olan oyunlardı ve nedense, ne Dune2'den ne de Wolfstein 3D'den aldığımız tadın onda birini yakalamayan oyunlardı...

Renegade? Bilmem

Yukarıda anlattığım anıların sizleri yanlış yönlendirmesini istemiyorum. Westwood'un görücüye çıkardığı Renegade, üç boyutlu bir RTS değil, bildiğimiz FPS tarzı bir oyun, ama onu benzerlerinden ayıran pek çok özelliği, beni ister istemez eskileri hatırlamaya itiyor.

Renegade'de kullanılan motor, E3 fuarında gösterildi ve büyük ilgi topladı. Hava görevlerinde karşınıza çıkan bulut ve sis efektleri ile rüzgârda sallanan ağaçlar görenleri büyülüyüverdi hemencecik.

Quake veya diğer fantastik Shooter'lar gibi, insanı oynamaktan sıkabilen, gerçek hayatta olması imkânsız büyülü yaratıklarla savaşmak senaryolarından veya Duke Nuke'em'de olduğu gibi ciddi bir savaşın ortasında tuvalette yakalanan aptal uzaylılar veya herşeye cool yaklaşan alaycı bir süper kahraman saçmalıklarından uzak görünen oyunda, gerilim, aksiyon ve heyecan dolu görünüyor.

Sniper? Severim

Bir Sniper Rifle ile uzak bir köşeden düşman askerlerini harcamaktan tutun da, Rambo gibi düşman kampını basıp sağı solu dağıtmak sınırları arasında, düşmanla başa çıkmak için pek çok seçeneğin sunulduğu oyun, tüm oyunseverleri heycanlandıracak ilginç bir süprizi de beraberinde getiriyor. Location Damage denilen bu sistem sayesinde artık düşmanlarınızı öldürmek zorunda değilsiniz. Terminator 2 filminde olduğu gibi, zavallıcıkları öldürmek yerine, vücutlarının istediğiniz yerlerine istediğiniz kadar mermi saplayabilirsiniz. Bir Sniper tüfeği ile düşman askerlerine neler yapabileceğiniz artık sadece sizin sadistliğiniz ile sınırlı olacaktır.

Takım Oyunu

Oyunseverleri mutlu edecek bir özellik de, C&C evrenindeki bütün araçların ve binaların oyunda yer alacak ve sadece süs olarak durmayacak olmasıdır sanırım. Yani bu uzun cümlenin Türkçesi, yürümekten sıkıldığınızda bir tank çalıp bu tankla düşman üstüne dalabileceksiniz. Müttefik birlikleri bulduğunuzda, tankı sadece sürmeyecek, tek tek her silahını da çalıştırabileceksiniz. Üstelik tankınız kullanılmayacak duruma geldiğinde, hemen dışarı atlayıp hızlı bir Scout Buggy kaparak, sıcak bölgeden son hızla kaçabileceksiniz. Bütün bunlar olurken, bölgedeki müttefik kuvvetleri de sizi korumaları için organize edebileceksiniz.

C&C oyunlarında gördüğünüz bütün bınaların içine girebilecek, isterseniz James Bond gibi, içeri gırdiğinizi kimseye duyurmadan sessizce hareket

edip binada çalışan subayların tek tek boğazlarını kesebileceksiniz, ama elbette bu iş söylendiği kadar basit olmayacaktır.

Westwood, elbette oyunun Multiplayer kısmına da fazlasıyla önem veriyor. Teorik olarak aynı anda 256 oyuncuya izin verebilecek olan oyun için, şimdiye kadar 30 kişinin aynı anda oynaması durumu test edilebilmiş durumda ve sorunsuz çalıştığı kaydediliyor.

Başka başka? Daha neler var?

Duke Nuke'em'deki süper Hero imajı ile dalga geçmiştim, ama bu sizi aldatmasın. Macera filmlerinden fırlamış sahneleri bu oyunda bulamayacağınızı sanıyorsanız, aldanıyorsunuz. Oldukça güçlü ve etkili sayılabilecek bir araç olan NOD Jeep'ine atladığınızda sadece şoförlük yapmıyorsunuz. Sağ elinizle direksiyonu kavramışken, sol elinize aldığınız Commando Rifle ile etrafa mermi yağdırabiliyorsunuz. Ya da daha iyi bir opsiyon olarak, direksiyonu sol elle tutup sağ elinizle Jeep'e monte edilmiş makineli tüfeği yönetebiliyorsunuz. Aslında Multiplayer oynarken bunlara ihtiyacınız olmayacak, çünkü yukarıda anlattığım gibi, bir aracı sürerken bir oyuncu şöför, diğerleri de silah sorumlulukları olabilecekler.

İyi bir haber de, binaların içine girip çıkarken yüklemelerle karşılaşmayacak olmanız. Kapıdan girdiğiniz gibi geri kaçabilecek veya açık bir kapıdan içeri bomba fırlatabileceksiniz. Bu belki pek çok oyunda bulunan sıradan bir özellik gibi görünse de, binaların içindeki ve dışındaki detayların fazlalığı göz önüne alındığında, bir ara yüklemenin gündeme geleceği düşünülebilirdi. Daha da güzeli, bu binalar büyük oranda hasar alabilir nitelikte olacak. Bir bina içinde çatışma meydana geldiğinde, camlar kapılar aşağıya inebilecek; duvarlar, kolonlar, elektronik teçhizat hasar görebilecek ve bu hasarları bina dışından da fark edebileceksiniz.



Oyunda kullanılacak yeni ışıklandırma sistemi için bile bilgisayarınızı Upgrade etmeniz gerekebileceği ise kötü haber, çünkü firmanın yeni geliştirdiği ve Radiosity olarak isimlendirdiği ışıklandırma teknolojisinde, oyun içinde meydana gelen en ufak bir harekete göre bile gölgelendirme ve yansıma efektlerini yeniden belirleyecek...

Oyun için şimdilik söylenebilecek fazla bir şey yok. 2000'in yazında piyasaya çıkması beklenen oyun için pek çok değişiklik ve yenileme yapılabilir.

Şimdilik sadece GDI tarafının oynanabildiği oyunun, C&C gibi satış rekorları kırması süpriz olmayacaktır. Şimdi beni endişelendiren tek şey, bu oyunun çıkış tarihinin de defalarca ertelenip oyuncuyu beklemekten çatlatma tehlikesidir. Zira stratejik öğeler içermese de, yıllar önce hayalini kurduğumuz bir oyunun gerçek olduğunu görüp de bunu oynayamamak beni oldukça kasacaktır. Şimdi ilk hedefimiz para biriktirip Upgrade yapmaktır, zira son model bir bilgisayara sahip olmayanların da sinirden çatlama tehlikesi vardır.

Gözümüz yollarda

Oyun piyasasında, adı her aybaşı yeni bir oyun geliştiren bir firma olarak anılmasa da, Westwood, yaptı mı en iyisini yapmakla ünlü olmuş bir firmadır. Dune2'in başlangıcındaki müthiş logolarını seyrettiğimden beridir, Westwood adını duydum mu dikkat kesilirim, çünkü ardından duyacağınız şey mutlaka önemli bir şeydir ve muhtemelen bir bilgisayar oyun dünyasında bir devrime şahit olmak üzeresinizdir. (Banka hesap numaram, İş Bankası Osmanbey Şub. 0003343438483-9898. Saygılarımı sunarım sevgili Westwood yetkilileri).

2000 yazına kadar beklemenizin zor olacağını biliyorum. Şimdilik sadece oyunun resimleri ile idare edip detayları incelemekten başka çareniz yok, ama bir dost tavsiyesi isterseniz, Westwood'a Mail atarak oyunda olmasını veya olmamasını istediğiniz özellikler hakkında görüş bildirin derim. Bakın, ben bir ilk yaptım ve Westwood'a System Shock 2'deki gibi köşelerden başın çıkartılmasına olanak verecek bir nişan sistemini unutmamalarını hatırlattım. Şimdi sıra sizde. Haydi Türkiye oyuncuları, oyun dünyasına etki etmenizin vaktidir.L

Cem Şancı

Uglycem@hotmail.com





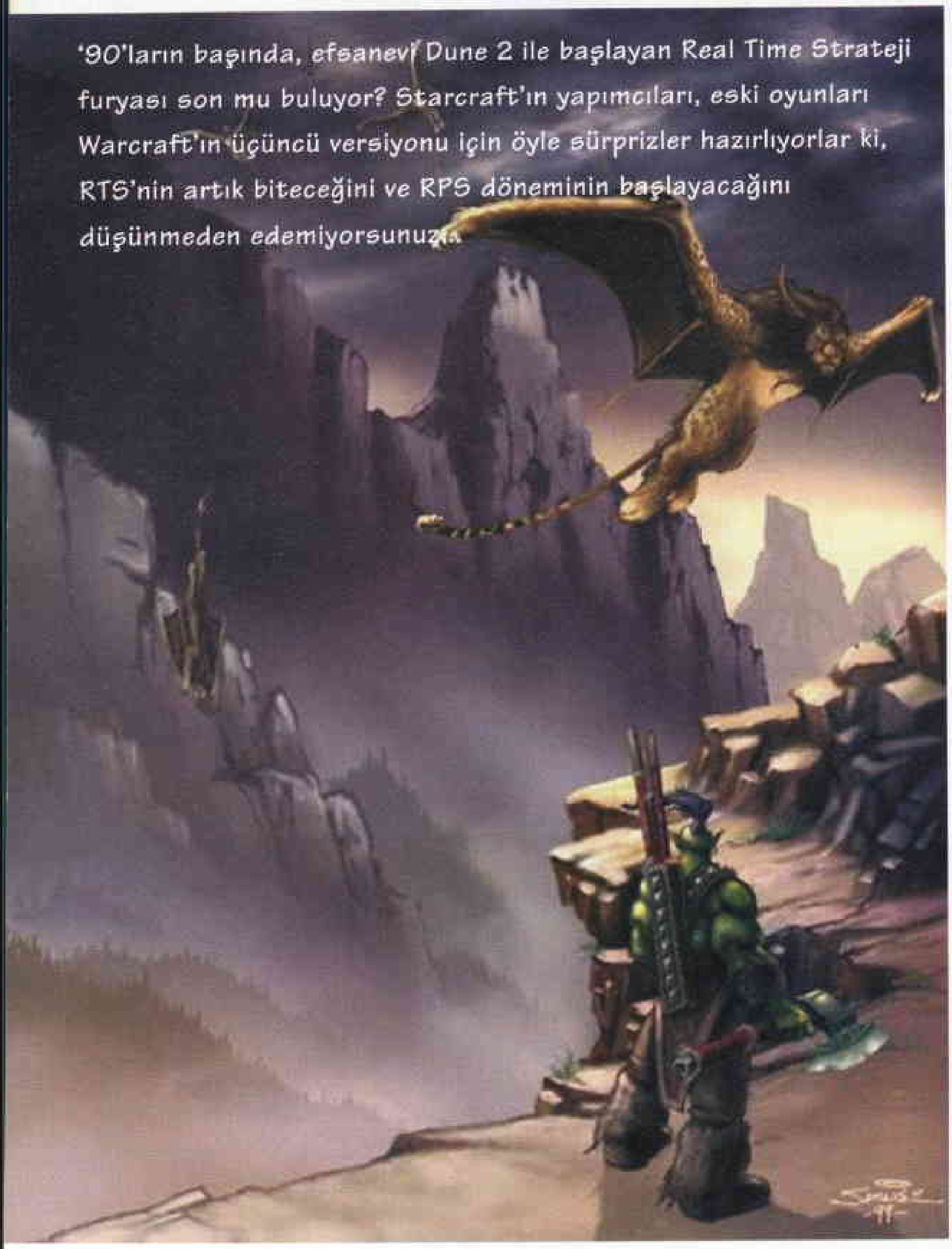
C&C: Renegade

Yapımcı	WEST WOOD
Dağıtıcı	ELECTRON CARDS
Tür	ACTION
Çıkış Tarihi	2000 YAZI



WarCraft III

'90'ların başında, efsanevi Dune 2 ile başlayan Real Time Strateji furyası son mu buluyor? Starcraft'ın yapımcıları, eski oyunları Warcraft'ın üçüncü versiyonu için öyle sürprizler hazırlıyorlar ki, RTS'nin artık biteceğini ve RPS döneminin başlayacağını düşünmeden edemiyorsunuz.



Belki bin defa duymuş ve cevabını dinlemişsinizdir, ancak yeniden gündeme getirmeden edemeyeceğim: RTS nedir? Türkçesi gerçek zamanlı strateji olan RTS, strateji oyunlarının sıra tabanlı sıkıcı yapısını silip bu oyun türünü geniş kitleler tarafından zevkle oynanan, aksiyon dolu oyunlar haline getiren bir sistemdi. Her şeyin suyunun çıkartılması gibi, RTS'nin de kısa zamanda suyu çıkartıldı ve yapımcılar uzun yıllar RTS'yi geliştirmek yerine, birbirinin kopyası olan, artık kabak tadı veren, sıradan oyunlar haline getirdiler bu sınıfa giren oyunları. Bu saçma oyunlar kendilerini o kadar çok tekrar etmeye başladılar ki, RTS'nin açılımı Riyakarca Tekrarlanan Saçmalıklar olarak anılmaya başlandı.

Real Time Strateji alanında ismini duyuran bir kaç oyun vardır ki bunlar, grafikleri, sisteme getirdikleri yenilikleri ve konuları, atmosferleri diğer sıradan yapımlardan ayrılan oyunlardı ve başarıyı hak ediyorlardı. İlk RTS Dune2'yi ve hemen ardından çıkan Warcraft 1'i saymazsak, bu türde yapılmış oyunlar arasında, C&C serisi, Warcraft 2, Starcraft, Total Annihilation, Warzone 2100, Tiberian Sun dışında önemli bir isim akla gelmez. First Person savaş açısıyla yapılan bazı 3D RTS'ler ise, kontrollerindeki zorluklar nedeniyle kısa sürede unutulup giden oyunlar listesinde üst sıraları zorladılar.

Ancak başarılı veya başarısız olsun, RTS kavramını açtığımızda eksik olan bir şeyi gördüm hep. Savaşması için, fabrikasyon şekilde üretip sahaya sürdüğümüz askerlerin, birer kişilikleri, kendilerine has özellikleri, gözlerinde miyopları, bacaklarında küçüklüklerinden kalma sakatlıkları, evlerinde onları bekleyen sevenleri olabileceğini göz ardı ettik hep. Belki de bu yüzden, askerlerimizi onar yirmişer düşmanın üzerine salıp terk ediyor; nasıl olsa öleceklerini biliğimiz için, onlar savaşırken yeniden üsse dönüp on beş yirmi tane daha birim üretiyorduk...





X-COM 3

Bu kısır döngüyü yendiğine şahit olduğum iki oyun oldu. Geçen aylarda oynadığım Warzone 2100'de birimler tecrübe kazanıp rütbe atladıkları için her birimi kolayca ölüme terk edemiyordum, ama oyunun hızı içinde bir yerden sonra ipin ucu kaçıveriyordu hep... Ancak diğer oyun tam anlamıyla bana, yaşayan, düşünen, kişilikleri olan adamlar yönettiğim hissini yaşatmıştı ki bu oyun X-COM 3'ün RTS kısmıydı... Bir RPG oyunundaki gibi, Agilty, Dexterity, Leadership, Strength, Psi, Wisdom, Marksmanship benzeri on küsur değişkene sahip olan askerlerin her birinin bir adı ve soyadı vardı ve bazı askerlerinizin soyadları kadar tipleri de birbirlerine benzediği için, kardeş olabileceklerini düşünüp hareket ediyordunuz.

Yapay zeka bakımından da RTS'lerde devrim yapan bu oyunda, askerlerinizi kendi başlarına bıraktığınızda, neredeyse bütün savaşı tek başlarına götürebiliyorlardı. Düşmanı gördüklerinde mevzilenip siper alıyorlar, sıkıştıklarında kaçıyorlar, sağlam bir yer bulmaya çalışıyorlar, panik yaptıklarında sağa sola deli gibi ateş açmaya başlıyorlardı. Vurulduklarında doğal olarak hasar alıyorlar ve hasarı nerelerinden aldıklarına bağlı olarak bazı özelliklerinde zayıflama gözleniyordu. Bacağından yaralanan bir asker hızlı yürüyemiyor veya koşamıyorken, kolundan isabet alan bir asker nişan aldığında, düşman yerine kendi adamını bile vurabiliyordu. RTS'lerde kaybettikleri yüzlerce silah arkadaşlarına rağmen moralleri bozulmayan kurşun askerin aksine, X-COM 3'de bırakın arkadaşlarının ölmesini veya yaralanmasını, düşman biraz ağır bir ateşe başladığında dahi, adamlarınız, "Aman aman! Ne oluyoruz yaw! Bunlar da nereden çıktı?" deyip, tırsmaya başlıyorlar, durum düzelmezse, silahlarını falan yere atıp ellerini havada sallaya sallaya, gerisin geri kaçıyorlardı. Microprose, gerçek bir stratejiye gerçek hayatta asla görmezden gelinmeyecek bir ayrıntıyı ekleyerek ulaşmıştı; insan kişiliği. RPG'lerde görmeye alıştığımız bu kişilik değişkenlerinin, bir stratejinin ayrılmaz parçaları olduğunu anlamıştık X-COM 3 ile.

Jagged Alliance Efsanesi

X-COM 3'den önce de, stratejilerde, yönetilen askerlerin kişilikleri ön plana çıkıyordu. XCOM serisinin önceki oyunları da bu konuda son derece





PALADIN İnsanlık erdemlerini üzerinde toplayan onurlu savaşçılar olan Paladinler, güçlü bir askeri altyapıya ve büyü gücüne sahiptir. Kasabadan kasabaya bütün ülkeyi dolaşıp karşılaştıkları yanlışlıkları düzeltmek gibi bir "herkesin işine burun sokma" misyonları vardır ki, bu yüzden eminim başları sık sık belaya giriyordur.



MINOTAUR Bu efsanevi mistik yaratıklar düşmanlarını teptiğinde sadece onların ölümüne neden olmuyor, öldürdüğü her düşman karşılığında güç ve cesaret kazanıyorlar. Bu özellikleri onları bir çatışma anında bertaraf edilecek ilk hedefler yapıyor. Oysa ne kadar şirin görünüyor değil mi?







ORC WOLF RIDER

Orc'lar şeytani sihirlerini bir yana bırakıp atadan kalma şaman büyülerine geri döndüklerinde, şamanların düşmanın kalbine korku salan, doğanın özünü düşmana karşı kullanmayı sağlayan büyüleri sayesinde, kurtlar yeniden Orc piyadelerinin mobilizasyonu için kullanılmaya başlar ki, emin olun, karşınızda kurda binen çirkin bir yaratık gördüğünüzde silahınızı atıp kaçmak istersiniz.



DWARVISH RIFLEMAN

Savaş aletlerindeki çeliğin kalitesi ve dövüşlerdeki yeteneği ile ünlü olan bu birim artık yok ediciliğinin etkisini artıracak yeni enstrümanlara, baruta ve tüfeğe sahipler. Önünde durmak pek akıllıca bir hareket olmasa gerek.

başarılı idi. Sadece XCOM serisi değil, Jagged Alliance serisi de askerlere kişilik kazandırarak başarılı olmuş bir strateji efsanesiydi. Ancak, X-COM 3'den önce veya sonra RTS alanında hiç bir oyunda, RPG öğelerinin kullanıldığına şahit olmayışım, Apocalypse'i hep favori RTS'em olarak telaffuz etmeme sebep olmuştur.

Ancak havanın değiştiği ve RTS dünyasına yeni bir tanım geleceği anlaşılıyor, çünkü Starcraft'ın yapımcısı Blizzard, yeni oyunları Warcraft 3'ü bir Role-Playing STRATEJİ (RPS) olarak hazırladığını duyurdu. X-COM 3, biraz eskilerde kaldığı ve çoğunuzun bu oyunu RTS olarak oynamadığını bildiğim için şöyle bir örnek vereceğim; Jagged Alliance'daki savaşları RTS sistemiyle oynadığınızı düşünün, işte Warcraft 3 de, yaklaşık böyle bir şey olacak, ama bundan çok daha fazlası olacak, çünkü haritada hareket eden ve size ait olmayan her şeyin düşman olduğu RTS dönemi de kapanıyor artık. RPS sisteminde size yardımcı olacak NPC'ler bulunacak. Bu bilgisayar kontrollü canlılar, köylerde veya büyük şehirlerde yaşayacaklar ve sizin savaşınızla belki de zerre kadar ilgilenmeyecekler. Askeri literatürde sivil hedef olarak bilinen bu NPC'ler sayesinde Warcraft 3'ün içinde Baldur's Gate'dekine benzer mini Quest'ler olacak. Kısacası oyunda ciddi bir RPG havası esecek, ama sakın karıştırmayın, bu bir STRATEJİ oyunu olacak, bir Baldur's Gate kopyası değil.

Senaryoya göz atalım

Azeroth, parlayan güneşin şövalyelerin zırhları üzerinde yansıdığı güzel günlerini yaşarken, bir kabus gibi üzerine çöken, şeytana tapan yeşil kötü canavarlar, Orc'lar Azeroth'u insanların üzerine yıkmışlardır. Bir avuç kahraman zar zor boyut kapısını kapadığında, Orc'lar geri postalanmıştır, ancak Azeroth''un yıkıntıları üzerinde artık onur ve dürüstlük değil, hainlik ve fitne hüküm sürmektedir. Orc'lar yenilip geri kaçmak zorunda kalsalar da, insanları ve onların onurlu yaşamlarını yenmiş, amaçlarına ulaşmış ve Azeroth'u şeytanın ellerine bırakmışlardır. Ancak geride bıraktıkları sadece kötülükleri değil, minik bir Orc bebeği olan Thrall'dır ve Thrall şeytana artık Orc'lardan daha yakın olan insanlar tarafından hapsedildiği Azeroth'un karanlık zindanlarında büyümüştür. Ancak zindandan kaçmayı başardığında, savaşçı atalarının kanı harekete geçmiştir ve Azeroth'u yeni bir büyük savaş beklemektedir. Ancak bu kez insanoğlu da, Orc'lar da birbirlerinden çok daha büyük bir düşmanla karşı karşıyadırlar ve ihaneti, kötülüğü, onuru, fetihleri ya da diğer bütün değerlerini bir yana bırakıp yan yana savaşmak zorunda kalmışlardır, çünkü bu kez ellerinde kalan son ve en değerli şey için, sadece hayatta kalmak için savaşmak zorundadırlar...

Bu oyun nasıl RPS olabilir?

Bir Real Time stratejiyi alın, içine biraz Baldur's Gate karıştırın; RTS'lerin alışılmış, yüzlerce kişilik orduları yerine daha küçük, kahramanlarla dolu, her biri kişilik sahibi, gelişmeye açık askerlerden oluşmuş "Special Force"lar ekleyin içine, Warcraft evreninde kolayca bulunabilecek, büyücüleri, canavarları da unutmayın... Oyun alanını da sizden bağımsız olarak yaşayan kasabalar, şehirler ekleyin, bunların içine NPC'ler yerleştirin. İşte size harika bir RPG veya RPS... Ayrıca Warcraft 3'de sadece insanlar ve Orc'lar değil, Demon'ların da dahil olduğu toplam 6 oynanabilir ırk olacak.

Warcraft'ın çıkış tarihi olarak belirlenen 2000'in sonunu bekleyene kadar, RTS'ye yeni bir anlam getireceği iddia edilen Home World ve Tiberian Sun gibi oyunları incelemek ve eleştirmek için bol bol vaktimiz olacak. O gün geldiğinde ise, RPS'nin, RTS'yi tarihe gömüp gömemeyeceğini göreceğiz, ama şahsi görüşüm ve tahminlerim, bundan sonra RTS olarak adlandırdığımız oyunların X-COM 3 veya JA2 gibi kaliteli ve sürükleyici yapımlar olacağını düşündürtüyor ki, bu da artık oyun sanayinin gelmesi gereken bir noktaydı. Dilerim Warcraft 3 piyasaya çıktığında beklentilerimizi karşılar ve X-COM3'ün RTS kısmı gibi, zamanına göre yüksek olan sistem gereksinimleri sebebiyle, oyuncuların donup kalan ekranlar nedeniyle bir köşeye atıp unuttuğu bir oyun olmaz.

Her ne yapıyorsan sevgili Blizzard, bir an önce yap... Bugün torunlarımıza doğum günü hediyesi olsun diye aldığımız Tiberian Sun'ın ilk haberlerini duyduğumuzda altımızda hâlâ çocuk bezi bulunduğunu hatırlayıp endişeyle sormaktan kendimi alamıyorum. Yaşlılık sebebiyle, doğal yollardan nalları dikmeden önce bu oyunu oynayabilecek miyiz sevgili Blizzard?

Cem Şancı

WARCRAFT III

Yapımcı	BLIZZARD
Dağıtıcı	BLIZZARD
Tür	Ral Time Strateji FRP
Çıkış Tarihi	2001 Başı

Yeni İnceleme Sistemi

Eylül ayı için Level'ı baştan dizayn ederken, puanlama sistemimizi de gözden geçirmemiz gerektiğine karar verdik.

Bunun en büyük sebebi, yeni oyunların içinde artık eskisi kadar "çöplük"diye nitelendirebileceğimiz kadar kötü yapımların olmaması (istisnalar kaideyi bozmuyor tabii). Durum böyle olunca incelediğimiz hemen her oyun 8-9 gibi yüksek puanlar almaya başladı. Biz de hem görünüş hem de baz olarak oyunlara uyguladığımız puanlama sistemini değiştirmeye karar verdik. İşte incelediğimiz oyunların puanlarına bakarak, oyunun hakkında kafanızda genel bir kanı oluşması amacıyla aşağıdaki derecelendirmeye bir bakın.

Level Notu Neyi İfade Ediyor?

10: O oyun türünün bir numarasıyla karşı karşıyayız demektir. Birçok bakımdan örneklerinden üstün, çok çok ufak hataları olabilir, ama mükemmele o kadar yakın ki, o hatalar eriyip gidiyor. Yani, çok az oyun bizden 10 tam puan alabilecek, ama bunu başaran oyunları da kesinlikle kaçırmamanız gerekecek.

9: Çok iyi ve peşine düşülesi bir oyun. Ama gözden kaçamayacak bazı eksiklikler ve dizayn hataları nedeniyle türünün bir numarası olamamış. Evet, belki türünün en iyisi değil, ama kesinlikle gözardı edilemeyecek kalitede bir oyun.

8: Kendi türünün birçok konuda sivrilmiş, iyi örneklerinden biri. Oyundan alacağınız zevk, vereceğiniz parayı fazlasıyla hak edecektir. Bizden sekiz almış bir oyunu kaçırmamanız, ruh ve sinir sağlığınız için faydalı olacaktır.

7: Yavaş yavaş düşmeye başlıyoruz. Yedi almış bir oyun, sadece belli bir oyun türüne sadık olan oyuncuları tatmin edecektir. Mesela bir Real Time Strateji manyağı, bizden yedi almış bir RTS'yi deneyebilir, ama Action oyunlarından hoşlanıyorsanız para vermeden önce düşünün.

6: Kesinlikle vasat. Belki bazı yönleri (grafik, senaryo) göz dolduracak düzeyde, ama oyunun genelinde vasat bir hava var. Alın veya almayın, tamamen size kalmış, ama bize sorarsanız paranızın cebinizde kalması daha faydalı olacaktır.

5 ve 0 arası: İşte, bu aralığa düşen oyunların neye göre puanlandığını size anlatmamız kesinlikle mümkün değil, çünkü oyunu inceleyen insanın o anki ruh haline göre oyunun gözüne nasıl göründüğü değişebiliyor (Hani sarhoşken gördüğünüz kız güzel görünür de, sonradan ne büyük bir hata yaptığınızı anlarsınız ya...). Genellikle kısa inceleme bölümüne giren oyunların alacağı bu düşük puanları gördüğünüz zaman anlayın ki kocamaaaan bir hezimetle karşı karşıyayız.

Eee, peki ya Level Karnesi?

Evet, Level karnesinde de birkaç değişiklik yapıldı. İsterseniz bunlara da biraz göz atalım.

Minimum: Oyunun çalışması için gereken minimum sistem gereksinimleri. Buraya sadece işlemci ve bellek ihtiyaçlarını yazmamızın nedeni, diğerlerinin (HD alanı, CD-ROM hızı vs.) öyle veya böyle daha kolay karşılanabilmesi. Tabii bazı oyunlar çalışmak için "illa da 3D kartı" diyebilir. Bu tür oyunlarda bellek gereksiniminden sonra "3D" diye bir ibare göreceksiniz. Bunu gördüğünüz zaman anlayın ki oyun üç boyut destekli ekran kartı olmadan çalışmıyor. Hatta bazı oyunlar daha da ileri gidip "en az 8 MB belleğe sahip 3D kartı" diyebilir. Bu durumda da " 8 MB Video" şeklinde bir not, olayı size açıklayacaktır.

Önerilen: Önerilen sistem ihtiyaçları, bir oyunun kare atlamadan ve takılmadan, zevkle oynanabileceği bir sistemi temsil eder. Tabii sizde daha fazlası olabilir ve fazla mal da göz çıkartmaz.

3D Desteği: Artık yüzde 80'i 3D kartı olmadan çalışmayan oyunlardan hangileri sizi kartınızda çalışır, bunu öğrenmek için buraya bakın. Eğer parantez içinde "GEREKLİ" yazıyorsa, o oyun 3D desteği olmayan ekran kartlarında çalışmaz. "GEREKMİYOR" diyorsa, oyunu oynamak için illa da 3D gerekmez, ama sizde varsa, kullanıp daha hızlı ve daha kaliteli grafikler elde edebilirsiniz. "YOK" ise oyunun hiçbir şekilde 3D ekran kartlarıyla alakasının olmadığını gösterir.

Multiplay: Sosyal oyuncular için, oyunun Internet, LAN veya diğer bağlantı şekilleri ile, başka oyuncularla oynanabilme imkanı var mı yok mu...

PSX Versiyonu: İncelenen oyunun Playstation versiyonu var mı, yok mu. Aynı şey Playstation incelemelerindeki "PC VERSİYONU" imgesi için de geçerli.

Biraz da Not Verilen Kategorilere Bakalım

Grafik: Genel grafik yapısı. Karakter animasyonları, bölüm tasarımları ve mimari, renk uyumu ve göz ahengini sağlayıp sağlayamadığı. Oyunlarda görselliğe önem veriyorsanız buraya dikkat.

Ses/Müzik: Adı üstünde. Oyundaki ses/müzik bütünlüğü, atmosferi tamamlamaya yardım edip etmediği ve eğer varsa 3D Sound desteğinin ne kadar yerinde kullanıldığı.

Zorluk: Oyunun öğrenme süresi, başlangıçtaki ve sondaki zorluk seviyesinin dengesi. Bu kategoriyi değerlendirmek biraz ZOR oluyor, çünkü oyunların zorluğunu belirleyen birçok etken var ve genellikle zorluk oyun içinden de ayarlanabilen bir değişken. Ama bu kategoride 8 ve üzeri alan oyunlar genel olarak "Sıkı" ve "Harbi" oyunculara hitap edecektir.

Atmosfer: İşte bir oyun için en önemli unsur. Senaryo, tasarım, grafik ve ses bütünlüğünün sizi sarıp gerçek dünyadan koparabilmek konusunda ne kadar başarılı olduğu. Yönettiğiniz karakterle özdeşleşmek, en ufak tıkırtıda yerinizden zıplamak ve her köşeyi dönmeden önce soğuk terler dökmek gibi unsurlar bu kategorinin puanını yükseltir.

Vee Gelelim Level Ödüllerine

LEVEL HİT: İyileri kötüden ayıran yegâne sembol. Eğer bir oyunun almaya değer olup olmadığına bir türlü karar veremiyorsanız, LEVEL HIT alıp almadığına bakın. Bu oyunları aldığınızda hayal kırıklığına uğramanız olası değildir.

LEVEL KLASİK: İşte yeni ödülümüz. Soldaki KLASİK ödülüne iyi bakın, çünkü bundan sonra dergide çok az göreceksiniz. Sadece en iyinin en iyisine, türünde bir numara olan oyunlara verilecek olan Level Klasik ödülünü gördüğünüz anda heyecanlansanız iyi olur, çünkü elinizde yıkıcı derecede mükemmel bir oyun var demektir. Örnek isterseniz, şimdiye kadar incelediğimiz oyunlardan sadece Starcraft ve Half Life bu ödülü almayı hak ederler.

SEGA RALLY 2



Rally yarışları yetenek ister. Ne şehir asfaltında direksiyon sallamaya, ne de dümdüz cilalanmış bir pistte teknoloji harikası Formula arabalarını kullanmaya benzer. Rally yarışlarında, gecenin köründe yağmurun korkunç tecavüzüne uğramış bir şekilde, engebeli toprak yollarda, önünüzdekini birkaç salise farkla geçmek için çırpınırsınız. Bir yandan yanınızdaki co-pilotunuzun heyecanlı çığlıklarını dinler, bir yandan da arabınızın yarış sonunda dün geceki gibi sağlam kalıp kalmayacağını düşünürsünüz. Adrenalin vücudunuzun her hücresinde çılgıncasına dans ederken, sizin yapmanız gereken yeteneğinizi son damlasına kadar kullanıp arabanızın bu yarışı da önünde kimse olmadan bitirmesi için dua etmektir. Rally kolay değildir. Hele acemiler için hiç.

Yarışın sonu...

Güzel oyun. Kesinlikle güzel bir oyun. En azından piyasada şu an bulunan diğer yarış oyunlarından daha iyi olduğu kesin. Çünkü çok kasmadan oyun hakkında çok şey öğrenebileceğiniz kadar basit bir yapısı ve dolayısıyla hemen kendini oyuna vermenizi sağlayan atmosferi var. Bi kere her şeyden önce grafikleri gayet güzel ve 3D ekran kartlarının hakkını veriyor. Ses ve müzik yeterli. Oyunun zorluğu ise yeterince iyi ayarlanmış. Özellikle 10 yıllık turnuva modunda gittikçe zorlaşan etaplar atmosfere birsürü artı puan ekletiyor. Ama gerçekçilik hakkında aynı güzel şeyleri söylemek bu kadar kolay değil tabii. Bir kere ben dünyadaki hiç bir arabanın virajları öyle dönüp takla atmadığını görmedim. Gerçi bu oyuna epey bir Arcade havası katmış, ama zaten bazen ben dahil hemen herkesin istediği de bu değil midir? (hadi itiraf edin)

Oyuna başladığınızda eğer tek kişi oynayacaksanız Arcade, 10 Year Championship ve Time Attack gibi 3 adet seçenek olduğunu görürsünüz. Arcade'e girdiğinizde Practice ve Championship seçenekleri gelir. Practice'de yarışabileceğiniz 4 pist ve sadece 1 tane rakibiniz vardır. Ama amacınız her şeyden önce rakibinizi geçmek değil, finiş çizgisini verilen sürede tamamlamak olmalı. Gerçi her geçtiğiniz Chekpoint bu süreyi artırır, ama yine de ilk oyunlarınızda etabın sonuna kadar gelemezseniz ağlamayın, herkesin başına gelir bu. Championship'te ise bilgisayarın hazırladığı sırayla birkaç pistte birden ve 15 ayrı rakibe karşı yarışırsınız. Bilmeniz gereken tek şey tamamladığınız her parkurun sonundaki sürenin bir sonraki parkura eklendiği. Yani tamam kesin birinci oldum, biraz yolun şurasında kestireyim diye bir şey yok. Kısacası öncelikli rakibiniz herşeyden önce zamanın ta kendisi. Time Attack'te ise herhangi bir süre kısıtlaması yok. Bu kısıtlamayı siz yaratıyorsunuz; amaç en kısa sürede bitirmek. En zevklisi de tabii ki Ghost Car ile o pisti en hızlı bitiren kişinin gölgesiyle oynamak. Neyse ki oyun Split-screen oynamaya fırsat veriyor da o sırada sizi izleyenlerin canı sıkılmıyor.

... başlangıcın sonu

Sırasıyla hangi modda oynayacağınızı, pistinizi ve arabanızı seçersiniz. Her pist türünün kendi içinde zorluk seviyeleri vardır. Yani Desert'ı seçerseniz, ayrıca zorluk seviyeleri ve şekli farklı ama, hepsi çölde geçen üç ayrı pistten birini de seçmek zorunda kalırsınız. Sırasıyla hepsini denemenizi tavsiye ederim. Tabii ki pistler kuru kuruya gitmez. Ara ara gece olmalı, yağmur olmalı, kar olmalı. Geceleri biraz ilerisini zor görürsünüz, ama yağmur ve karda neredeyse tamamen farklı şekilde sürmeniz bile gerekebilir. Mesela tüm yarış oyunlarında ne işe yaradığını anlayamadığım fren tuşu vardır. Hayatım boyunca bir kere bile frene basmadım (afferin bana!!), gerek de yok zaten. Çok keskin virajlarda ya da kaygan yollarda ayağınızı gazdan kesiyorsunuz, yeterli oluyor. İşte ne kadar süre ayağınızın havada kalacağı bu hava koşullarına bağlı (ama bence yine de freni kullanmayın, bir yere çarpmışçasına yavaşlatıyor). Araba seçimine gelince, açıkçası tüm arabaları tek tek denemedim, ama kullandıklarım arasında kesinlikle en iyisi şu yukarısında lastik taşıyandı. Zaten görür görmez tanırsınız, geri kalanlardan bariz farklı (Bu arada niye arabanın ismini veremediğimi, bilgisayarımın oyunu oynamaya kaldırmadığını ve bu yüzden oyunu en son bilmem kaç gün önce dergide oynadığımı söyleyerek açıklayabilirim). İnanılmaz çevik ve çevikliğine oranla şaşırtıcı derecede hızlı diyebilirim.

10 Year Championship seçeneğinin ise Arcade'deki şampiyonadan pek bir farkı yok gibi. Sadece oyundaki olabilecek tüm pistlerde ve hava koşullarında yarışıyorsunuz. Bir yılı bitirmeden bir sonraki yılı oynayamıyorsunuz ve doğal olarak her yıl gittikçe zorlaşıyor. Hatta ileriki bölümlerde en sert virajlarda bile arabınızı hiç bir yere sürtmeden geçirmek zorunda kalacaksınız. Aksi halde o yılı baştan oynarsınız, o kadar basit. Araba ayarlarını piste göre yapsanız iyi olur, ama şampiyonanın ilk 5-6 yılında buna ihtiyaç yok; olduğu gibi de bırakabilirsiniz Multiplayer modda ise sadece 4 kişiye kadar Network üzerinden oynayabilirsiniz.



Son söz: Şu an piyasanın en iyilerinden, alın eğlenin, ve en iyi dostunuzu bitiş çizgisinde 0.17 salise gibi bir farkla geçmenin tadını çıkarın (di mi Batu?? –G (dil –B))

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

Alternatif

- Colin McRae Rally 9/10
- SODA OffRoad Racing 2/5
- TOCA Racing 2 8/10



DARKSTONE

Siyah. Simsiyah. En siyah. O kadar siyah ki beyaza çok yakın. Sonra birden sönüyor karanlık. Ne durumda olduğumu bilmiyorum.

Tek bildiğim kanlar içerisinde yerde yattığım. Bana doğru eğilmiş beyaz bir yüz. Gülen bir yüz. Ama kızgın ve dumanlı bir ses: Yaşayacak mıyım? Benim sormam gereken bir soru bu. Sonra ne dediğini anlamıyorum. Karanlık yine söndüğü yerden ayağa kalkıyor. Çok hızlı.. Tenim birden onun rengini alıyor ve sesim yavaş yavaş kararıyor.. Gördüğüm her şey artık siyahın tonları şeklinde.. Hızla beynime yaklaşıyor, biliyorum yakında orayı da kaplayacak, bir şey yapmalıy..

Uyanıyorum.

Niye böyle bir rüya gördüm? Babamın intiharı beni sandığımdan çok sarsmış. Niye babam beni küçük bir kız olarak böyle ortada....

.

Yataktan fırlayıp etrafa bakınınca o karanlık rüyayı gören küçük kız olmadığım için defalarca Tanrıya teşekkür ettim. Belki kör ve yaşlıydım; ama yine de o küçük kız değildim ve iyi ki sadece basit bir kabustu bu. Hayatımın tamamı karanlıklar içinde geçse de...

.

Yine uyandım. Off, neyseki ne kanlar içindeydim, ne babam ölmüştü, ne de kördüm. Rüya içinde rüya gördüğünü sanan birini görmeye başladığıma göre sinirlerim epey bozulmuş anlaşılan. Bu arada ışıkları ben açık bırakmıştım, niye kapalılar? Açsam..

.

Ne? Bu da mı rüyaydı? Uyanmamış mıydım ben? Yoksa uyanmıştım da, numara mı yapıyordum kendime?

.

Hiyaa! Allahım, uyanıyorum. Niye burası bu kadar karanlık...

.

Bir kere daha! Az önce.. uyanan.. ben değil miydim?

.

Kaç tane iç içe rüy...

.

Yeter!

.

Siz hiç sonsuz tane iç içe rüya gören ve uyanmaktan hiç kurtulamayıp kendi düşleri içinde boğularak ölen biriyle konuşmuş muydunuz? Üstelik öldüğünden bile emin olamayan biriyle... Bence hiç konuşmayın, sonra kuşku duyarsınız rüyanın mı gerçek, gerçeğin mi rüya olduğundan ve anlayamadan bir de bakmışsınız..

Uyanmışsınız.

Rüyamda birini gördüm...

(((Yazarın notu: Dikkat dikkat! Bu yazı geçen ay dergide yer kalmadığından yayınlanamayan; bu yüzden bir ay rötarla yazılmış bir yazıdır. Kusura bakmayın, biraz geç oldu.)))

Bayanlar baylar, sizi Darkstone'la tanıştırayım; nam-ı diğer "yaratıcılıktan yoksun demenin bile iltifat kabul edileceği Diablo kopyası". Hani tüm dünyanın bildiği Cüneyt Abimizin "Dünyayı kurtaran adam" ında Star Wars'tan falan görüntü ve müzikleri Copy-Paste usulüyle aynen almışlardı ya, işte bu oyun da öyle bir şey. Düşünün ki, sadece oyun sistemi değil, grafik sistemi ve ekran şekilleri aynı; ses efektleri birebir kopya; oyun içindeki Item'lar, özel görevlerin amaçları, NPC'lerin ne yaptıkları (neyseki isimleri farklı), zindanlara giriş şekilleri, hatta harita stilleri, hepsi ama hepsi tıpkısının aynısının hık demiş burnundan düşmüş hali. E, niye ismi "Diablo'nun kopyası" falan değil diyebilirsiniz. Değil, çünkü birkaç yenilik de yok değil. Mesela oyunun içinde karakterleriniz acıkabiliyor ve yemek bulmanız gerekiyor. Ayrıca full kamera kontrolü var artık; tek görünüşe mahkum değilsiniz. Her türlü açıdan istediğiniz yakınlık ve uzaklıktan oynayabilirsiniz oyunu (yeri gelmişken söyleyeyim de, bunları OK tuşları ile yapıyorsunuz). Vee, gelelim en büyük ve son süprize: artık karakteriniz o korkunç zindanlarda sabahladığında canı sıkılmayacak ve sohbet edebileceği biri olacak. Evet, gerçekten kayda değer bir yenilik; artık takım halinde çalışıyorsunuz. Hani sabahlara kadar Multiplayer oynadığınız o günler vardı ya (gerçi asla o kadar zevkli olamaz), ama yine de oyunda her zaman sizinle dolaşan ve savaşan bir kankanız olacak. Ve siz bunlardan istediğinizi istediğiniz an yöneteceksiniz (Page Up/down). Tabii böylece en başından iki karakter yaratacak, iki katı şey taşıyacak, ve iki katı kolay öldüreceksiniz. Bunun haricinde, abartısız Diablo oynayanların yirmi saniyede sanki günlerdir oynuyormuşcasına alışabilecekleri bir oyun.

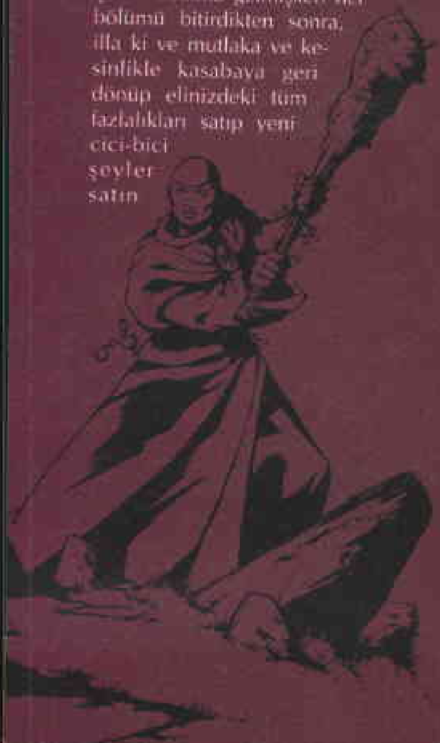


Oyunun ana yapısı hakkında söyleyecek herhangi bir şey yok; orta düzeyde bir oyuncu bile gördüğü anda her şeyi anlayabilir. O yüzden ben size daha çok çeşitli tavsiyelerde bulunup oyun boyunca karşınıza çıkacak her türlü yararlı şeyi vereceğim.

... rüyasında beni görüyordu...

Öncelikle iki karakteriniz olduğuna göre; bunu dikkatli kullanın tembesil gibi,

ikisini de savaşçı ya da büyücü yapmayın; biraz çeşit kullanın). Birinin ölmesi durumunda diğeri zor durumda ve valnız ve zavallı ve ezik kalacağı için, ya Healing büyü ve Potion'larını zamanında koyun ya sık sık Save edin ya da her zaman yanınızda Resurrection büyüsü taşıyın. Her karakterinizi eşit geliştirmeye çalışın. Birine kendi isminizi verdiniz diye tüm en iyi büyü ve kılıçları ona vermenize gerek yok; unutmayın ki, bir elin nesi, iki elin falan filan.. Tabii ki gün gelecek birini çıkarlarınız için biraz kullanmanız gerekecek. Mesela ikinci "bolüm sonu canavarı", karakterlerinizden biriyle uğraşırken siz diğerini kontrol edecek ve ona vuracaksınız. Tabii tam zamanında diğerine geçerek gerekli Potion'ları içirmek koşuluyla (önemli ipucu: Nosferatu denilen teleport fetishi bu vampiri öldürmek için Slow büyüsünü kullanmanızı (özellikle zor seviyede) şiddetle tavsiye ediyorum, yoksa işiniz zor. Düşmanlarınızın bazıları büyüye hayvanlar gibi dayanıklıyken, bazıları da tam tersidir. Bu Nosferatu dediğimi kılıç darbeleriyle öldürmek zorundayken, ondan önceki büyük adamı ise büyülerinizle öldüreceksiniz. Yiyecek konusunda herhangi bir derdiniz olmasın. Ne hikmetse zindanlarda istemediğiniz kadar Macdonalds büyük seçim patates bulacaksınız (şaka yapmıyorum). Bir süre sonra sırt çantanız yağdan kokmaya başladığında kasaba meydanında bir güzel yemek sergisi açabilirsiniz. Böylece istediğiniz zaman buradan gerekli miktarda yiyecek alırsınız. Tabii ki bu Inventory'e sığmayan ve satmaya kıyamadığınız her türlü eşyanız için geçerli. Aklıma gelmişken her bölümü bitirdikten sonra, illa ki ve mutlaka ve kesinlikle kasabaya geri dönüp elinizdeki tüm fazlalıkları satıp yeni cici-bici şeyler satın



alın. Böylece hem yeni bölüme daha hazırlıklı olursunuz; hem de çantanız rahat bir nefes alır.

Şimdi biraz oyundaki öğeler (başka kelime bulamadım) hakkında bilgi vereceğim, kulaklarınızı dört açın.

... uyandım...

Önce karakterler:

Warrior: İşte oyunun bilek güreşi şampiyonu. Büyüden nefret eder ve her türlü kılıçla adam dövme işi ondan sorulur; başka bir şey de sorulmaz.

Amazon: Dövüşçünün xx versiyonu. Çeviktir, hızlıdır, kaçar. Kılıç işleri ondan sorulur, seksidir (hö?).

Wizard: Büyücü işte yahu. Zayıftırlar, ama yeterince geliştiklerinde on yüz bin savaşçıya bedeldirler.

Sorceress: Bu büyücüler çok gizemlidir. Güçlerini doğanın ta bağrından alırlar ve dişi olarak doğarlar. Bi dakka, biri oradan, niye bu tip oyunlarda metamorfoz işleri olmaz, mı dedi? Mesela kurtadam falan..

Monk: İşte iyiliğin yegane simgesi dövüşçü rahipler. Hem iyilik adına her türlü büyüyü bilirler hem de sopa gibin (aslında kılıç hariç hemen tüm silahlar, çünkü kesici olanlar yüce inanç ve prensiplerine ters düşen silahlarda uzmanlık katsayıları yüksektir. Türleri yok olmaya yüz tutmuş bu nesil hep karanlıkların korkulu rüyası olmuştur, olacaktır da.

Priestess: İyilik,Tanrı ve inanç adına öldüren bu savaşçı rahibeler, hem her türlü kötülüğün hem de ateistlerin yusuf yusuf diye kaçıştıkları bir topluluktur.

Assasin: İşte arkadan vurmanın ilahları. Ok ve yay gibi silahlarla uzaktan rakiplerini avlarken, gerektiğinde birkaç büyü de atabilirler ya da rakibin cüzdanını ödünç alabilirler.

Thief: Hırsız işte, daha fazlasına gerek var mı (Çok güzel tuzak kurarlar)?

Oyundaki her karakterin mesleğine özgü özellikleri vardır. Bunları ancak kasabadaki master dalsın amcamdan tabii ki yüklü bir para karşılığı öğrenebilir ve geliştirebilirsiniz. Ancak istediğiniz kadar da geliştiremezsiniz. Daha iyi skillere kavuşmak için öncelikle zindanlarda daha derinlere inmeniz gerekmektedir.



Kuvvetli savaşçı skilleri:

- **Trade:** Walla, Gunther (silah satıcısı) ve Elmeric'den (büyü satıcısı) kazık yemek istiyorsanız siz bilirsiniz.
- **Repair:** Normalde eskiyen silahlarınızı para karşılığı tamir ettirirdiniz.
- **Forester:** Yemek bulma yeteneği (nasıl diye sormayın).
- **Learning:** Çok baba skill. Artık karakterinizin Experience'ı ikinci viteste.
- **Concentration:** Strength (pazu yüksekliğiniz) ve Dexterity (niye Michael Johnson devamlı rekor kırıyor sanıyorsunuz) özellikleriniz savaşın tam ortasında birden bir süreliğine yükselse nasıl olur?
- **Orientation:** Bir süreliğine bulunduğunuz mekanın tüm haritasını açar; bazen çok işe yarayabilir.
- **Master of Arms:** Saldırı hızınız ve isabet ettirme yüzdeniz şöyle bir yükselir, sonra geri gelir..

Zeki büyücü skilleri

- **Identification:** Kasabada Irma diye bir kadın olup her türlü "Yaw bu alet büyülü müdür acep" sorunuza yanıt verir, sorunun zorluğuna göre de para alırdı.. Sanırım artık biraz aç kalacak.
- **Meditation:** Bilmem transandantal meditasyon hakkında ne biliyorsunuz; ama genelde büyü için gerekli olan mananızı bir süreliğine arttırır.
- **Recharging:** Unutmayın ki, elinizdeki her büyülü aletin bir süre sonra pili biter. Çaresi mi?
- **Learning:** bkz. yukarısı.
- **Detection:** Sihirli aletleriniz bir anda parıl parıl parlamaya başlar.
- **Communion:** Mana stoğunuz daha hızlı dolar ve daha mutlu olursunuz.
- **Language:** Multiplayer modda oynarken şifreli mesajları çözmenize yarar.

İnançlı rahip skilleri

- **Perception:** Bazen tuzaklar canınızı acıtır.. dı.

Alternatif

Silver	10/10
Diablo	5/5
Legacy of Kain	4/5



●**Medicine:** Bakın birileri doktor olmak zorunda biliyorsunuz di mi (örn: Batu)?

●**Exorcism:** Irma'nın yaptığı ve o gece portakallı ördek (pahalı bir yemek) yemesini sağlayan işlerden biri de elinize yapışan lanetli silahlardan kutulmanızı sağlamaktır. Zavallı Irma...

●**Learning:** bkz. daha yukarısı

●**Communion:** bkz. yukarısı

●**Master of Arms:** bkz. daha da yukarısı

●**Lycanthropy:** Sadece Sorceress için muhteşem bir skill. Tüm mana Point'iniz kullanılır ve vahşi bir kurt-kadın olursunuz. Heyecan verici.



Alçak hırsız skilleri

●**Identification:** bkz. daha yukarısı

●**Trade:** bkz. en yukarısı

●**Perception:** Yukarıya bakın be!

●**Learning:** Bakmayın işte, bakmayın! Baktırmıyorum yahu, yeter!

●**Theft:** Cık cık cık. Senin gibi delikanlı adama hiç yakıştıramadım hırsızlığı.

●**Defusing:** Ve böylece tuzaklar etkisiz hale geldi..

●**Silence:** Kimse görmedi, kimse duymadı. Ve o sessizce hepsinin arasından geçmeyi başarmıştı.

... o uyanmadı.

Hemen her oyunda kocaman bir büyü mönüsü vardır. İşte günün spesiyalleri:

●**Absorption:** Rakibin yaşamı azalırken, sizinki her ne hikmetse artar.

●**Antidote:** Bazen zehirlenirsiniz. Zehirlenmek kötüdür. Yavaş ölüm, ama kesin sonuç. Antidote'unuz yoksa..

●**Berserker:** Karakterin Armor Class'ı (savunmanız diyelim), atak hızınız ve vurma ihtimaliniz geçici bir süre artar. Karakteriniz azgın bir boğaya dönüşür.

●**Confusion:** Rakibinizin kafasını tamamen karıştırır ve kendi yoldaşlarına saldırmasını sağlar.

●**Detection:** Büyülü nesneler masmavi gözükürler.

●**Fear:** Birden bire düşmanlarının arasında panik oluşur, ne yapacaklarını şaşırırlar.

●**Fireball:** Ateşten bir top işte.

●**Flame Thrower:** Fırında düşman kızartması.

●**Food:** Yiyecek yaratır.

●**Forgetfulness:** Yaptığınız kişi geçici olarak yaratıklara yaptığı büyüleri yapamaz. Eğer Multiplayer oynuyorsanız, yaptığınız Player'ın daha önce seçtiği büyüler silinir.

●**Haste:** Sonraki vites.

●**Healing:** İyileştirme.

●**Invisibility:** Görünmez olmanız ayak izlerinden tanınmayacağınız anlamına gelmiyor.

●**Invocation:** Kocaman bir tane Fire Golem'iniz olur ve savaşlarınızda size eşlik eder.

●**Light:** Etrafınızda gücü karakterinizin Level'ına bağlı bir ışık kümesi oluşturur.

●**Magic Bomb:** Mayından farksız. Eğer bir süre kimse değmezse kendiliğinden patlar.

●**Magic Door:** İşte en baba büyülerden biri. Kasabaya kestirme yol.

●**Magic Missile:** Büyüsel misil desem...

●**Mutation:** Rakipleriniz birden gıdaklamaya başlar.

●**Night Vision:** Karanlıktaki düşmanlarınızı daha iyi görmenizi sağlamakla kalmayıp etrafınızdaki her yaşayan organik canlıyı da haritanızda kırmızı nokta olarak gösterir.

●**Poison Cloud:** Kocaman bir yeşil bulut. Giren çıkamıyor.

●**Reflection:** Size atılan büyüler aynen geri. Büyü aynası yani.

●**Slowness:** Rakibin sadece hareket hızı değil, vuruş hızı da düşüyor (Nosferatu da kullanmayı unutmayın).

●**Spark:** Rakibinize zarar verir (hadi ya).

●**Stone:** Çok baba büyü iki. Artık karşınızdaki heykel ve heykeller çabuk kırılır, bilirsiniz..

●**Storm:** Yakınlardaki düşmanları iter ve duvara değenlerin canını acıtır.

●**Telekinesis:** Uzaktan sandıkları açar (tuzaklı olanlarını açmanızı tavsiye ederim); kapıları kapatır; kolları çeker; çok da bir şeye yaramaz.

●**Teleportation:** İstediğiniz yere ışınlanırsınız; eğer adam gibi kullanırsanız mucizeler yaratabilir.

●**Thunder:** Karşınızdakinin kafasına güzelcene bir yıldırım iner.

●**Wall of Fire:** Kocaman ateşten bir duvarınız olur. Özellikle kapalı kapıların ardına yaparsanız, çok eğlenebilirsiniz.

Oyun hakkında söylenecek daha çok şey var. Ama tabii ki geri kalanlarını kendiniz de çözebilirsiniz. Şunu bilin ki oyunda tam bir Randomity var. Yani yeniden başladığınızda görevleriniz, bulduğunuz Item'lar, zindan haritaları falan hepsi farklı olacak.

Atmosfer içine çekiyor. Grafikler iyi ve oynanabilirliği kolay ve zevkli. Hepsi güzel; ama bunlar yeni şeyler değil, çoğu zaman kendinizi Diablo'yu yeniden oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Yine de Diablo2 çıkana kadar piyasadaki en iyi alternatif tabii... ■

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pmail.net
quedrus@pmail.net



DARKSTONE — 8

Minimum	P200, 32 MB Ram, 3D
Önerilen	PII300, 64 MB Ram, 8 MB 3D
3D Hızlandırıcı	Glide, D3D (Gerekiyor)
Multiplay	VAR
PSX Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN

YAPIM Delphine Software

DAĞITIM GoD

	Puan
Grafik	8
Ses/Müzik	7
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

NHL 2000

Sıcakların son demlerini yaşadığımız şu günlerde, içinizi buz gibi yapacak bir oyun NHL 2000. Tabii ki şu son günlerde soğukkanlılığınızı koruyabildiyseniz.

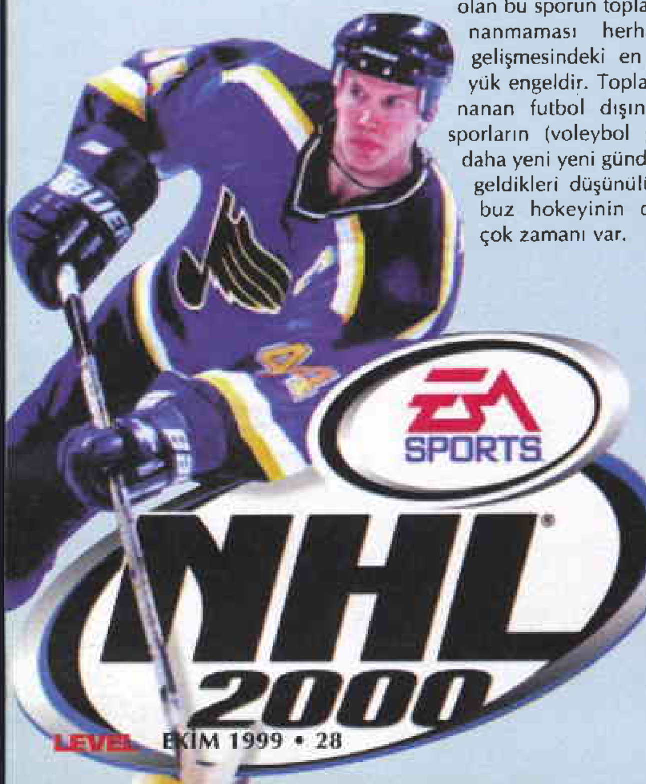


Bu arada sunucunun bir yandan maçı seyrederken, diğer yandan da bilgisayarında NHL 2000 oynuyor olması oldukça ilginç Analar ne aslanlar doğuruyor bea. Anneeeeee!



Okula gittiğim zamanlarda Orçun'a her zaman "Olm, şu NHL'den ne zevk alıyorsun yaw" derdim. Oldukça heyecanlı olan Orçun da bana "Hadi len, sen zaten aşık da olamıyorsun, en azından ben rahatlıkla aşık olabiliyorum!" şeklinde bir cevap verirdi. Ama şimdi durum çok farklı. Ben NHL'den zevk alıyor, hatta neredeyse tüm zamanımı NHL 2000 ile geçiriyorum ve sanırım artık aşık da olabiliyorum.

Çeşitli sporların resmi oyunlarını yapmak için paraya kıymayan Electronic Arts, çıkardığı oyunlar ile (FIFA, NHL, NFL, Tiger Woods) harcadığı paradan çok daha fazlasını cebine indiriyor. '96, '97, '98, '99 derken, yeni yüzyıla girmemize çok az bir zaman kala, NHL 2000 piyasada. Bu sene de gelenek bozulmadı ve NHL serisinin son oyunu NHL 2000 de resmi NHL sezonu başlamadan piyasaya sürüldü. Bu arada Ekim ayında başlayacak olan NHL liginin Türkiye'de hiçbir kanalda yayınlanmaması bence çok üzücü. Ülkemizde yeni gelişmekte olan bu sporun topla oynanmaması herhalde gelişmesindeki en büyük engeldir. Topla oynanan futbol dışındaki sporların (voleybol gibi) daha yeni yeni gündeme geldikleri düşünülürse, buz hokeyinin daha çok zamanı var.



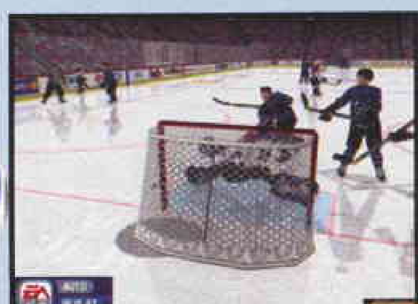


Yeni Yüzyıl, Beklenen Yenilikler

Aslına bakarsanız NHL serisi hakkında olumsuz yönde söylenebilecek hiçbir şey yok gibi. Zaten geçen zaman içerisinde geçen her sene daha da yenilenerek karşımıza çıkan oyunun şu an için son bölümü olan NHL 2000'de grafik, ses veya oynanabilirlik konusundaki gelişmelerin haricinde senelerdir beklenen özellikler de eklenmiş durumda. Oyunseverleri bilgisayarlarının başlarına neredeyse çivileyen bu oyunun PC üreticisi Dave Warfield, bir söyleşide kendisine sorulan "NHL 2000'deki en önemli yenilik ve düzeltmeler nelerdir?" sorusuna verdiği cevap seriyi tanıyanları tatmin edebilecek veya bu oyun ile henüz tanışmamış olanları oldukça heyecanlandırabilecek nitelikte. "NHL 2000'deki yenilikler; oyun içerisine eklenebilen yüzler, kariyer modu, Internet üzerinden oynanabilirlik. Düzeltmeler ise Big Hit (engelleme) ve Deke (Puck'ı taşıyan oyuncunun karşısındaki oyuncuyu aldatmak üzere yaptığı hareket. Biz basket oynarken buna "fake" deriz) ve daha da etkili hale getirilen strateji".

Şimdi isterseniz Dave Warfield'ın verdiği bu cevabı biraz açalım ve nelerden bahsettiğine değinelim. Cevapta söylenen ilk cümle "oyuna eklenebilen yüzler". Bu bence NHL 2000'deki en eğlenceli yenilik. Face In The Game özelliğini kullanarak kendi oyuncularınızı tamamen kendiniz oluşturabilirsiniz. Bunun için elinizde bulunan herhangi bir portre resmini NHL'in kurulu olduğu dizin altında bulunan Faces klasörü içerisine BMP, TIF, TGA veya JPG biçiminde kaydetmelisiniz. Daha sonra Create Player penceresinde oluşturduğunuz karakter için bu resimlerden birini kullanabilirsiniz. Ve işte bu işlemin en zevkli yanı; eklediğiniz yüz ile ilgili ayarları (gözlerin, ağzın yeri vs) yaptıktan sonra, oyun içerisinde bulunan karakterlerin her türlü yüz hareketini, sizin yüz eklediğiniz bu yeni karakterin de yapabiliyor olması. Oyun esnasında bu oyuncuya zoom yapıldığı zaman verdiği tepkileri, bağırmasını ve hatta hakemle konuşmasını dahi izleyebilirsiniz. Gerçekliğe doğru giden bir adım daha...

Ve işte sıra artık buna da gelmişti. Neredeyse senelerdir beklenen Career Mode nihayet NHL 2000 ile karşımıza çıktı ama nasıl? Oyun içerisinde oyun özelliği taşıyan Career Mode ile tüm sezonu simüle ederek oynayabilirsiniz. Oyuna başlamadan önce oyuncuları düzenleyebilir, değişiklikler yapabilir, stratejileri değiştirebilirsiniz. Play Off'lar sona erdikten sonra Rookie Draft'larını izleyin ve Free Agent'lar elde etmeye bakın. Takımınızda bulunan oyuncuları gözden geçirin ve duruma göre bu oyuncuları takımdan çıkarmaya bakın. Tabii ki bunların takımdan ayrılması (uzaklaştırılması) ile açılan boşluklarda çaylaklarınızı oynatarak bunların kendilerini ispat etmelerini, tecrübe kazanmalarını ve hatta birer yıldıza dönüşmelerini sağlayabilirsiniz. Kupa kazanmak veya kendi hanedanlığınızı kurmak için çalışabilirsiniz. Bilgisayar tarafından yönetilen takımlar da



Maç esnasında ve tekrarlarda kullanılan kamera açıları gerçekten çok güzel seçilmiş. Bu arada saatt 70 mil hızla yaklaşan Puck'ı kameraya çekebilmek d ayrı bir cesaret işi olsa gerek.

kendileri için yeni çalışmaları yapacak ve sizi yolun dışına atmak için tüm güçleriyle çalışacaklardır.

Çağımızın bilgi çağı ve bilgi kaynağı olarak Internet'i düşünürsek, amacı gerçekçilik olan bir oyunun, oyunculara insanlara karşı yarışma seçeneği sunmaması düşünülemez. Bu nedenle NHL 2000'in Internet üzerinden oynanabiliyor olması çok önemli. Bilgisayara karşı oynamaktan sıkılanlar ve artık insan bir rakip isteyenler NHL Matchup servisine bağlanarak buradakilerle Chat yapabilir ve istediği kişiye meydan okuyabilir. İşte asıl olay bu noktada başlıyor. Rakipler kıvama gelip oynamaya hazır hale geldiklerinde, NHL Matchup servis oyuncuların sunucu bağlantılarını kesiyor ve otomatik olarak birbirlerine bağlıyor. Bu şekilde kimse kimsenin IP'sini öğrenemiyor. Tüm lig fonksiyonları da Internet üzerinde tam olarak destekleniyor.

Yeni Yüzyıl için Düzeltmeler de Gerekli

Hit tuşunun Speed Burst tuşundan ayrılması kullanıcıların oyun hakimiyetlerinin artmasında oldukça etkili olacak gibi görünüyor. Eğer isterseniz hızlanarak karşıdaki oyuncunun üzerine hatırı sayılır bir süratle kayarak onu vücudunuzla engellemeye çalışabilir veya Big Hit düğmesini kullanarak rakibi duvarlara yapıştırabilirsiniz. Hatta eğer yeterince hızlı yaklaşabilirseniz, onu kısa bir yolculuğa bile gönderebilirsiniz. Big Hit tuşunun bir parçası olan Deke tuşunu kullanarak da oyun içerisinde özel hareketler yaparak rakibinizi "Bakkal'a" gönderebilir! veya görsel açıdan çok güzel gollere imza atabilirsiniz.



NHL koçlarından Marc Crawford başarılı geçen üç yıl için oyuna yeni koç stratejileri eklemiş. Bunun haricinde oyun NHL yayıncılarından Jim Hughson'ın katılımıyla beraber yorumcu Bill Clement de yenilenmiş. Yorumcular her zaman olduğu gibi, çok ve anlamlı konuşuyorlar. Şutların ne yönden çekildiğini bilebiliyor ve oyuncu istatistikleri hakkında da bilgi verebiliyorlar.

Şimdi biraz da bu oyunla yeni tanışanlar için yararlı bilgiler verelim. Buz üzerinde oynanan hokey 5 oyuncu ve 1 kaleciden oluşan toplam 6 kişiden oluşan iki takımla oynanıyor. Amaç ise disk şeklindeki bir topu (Puck) karşı takımın kalesine atmak. Dünyadaki en sert sporlardan biri sayılan hokeyi biraz daha yumuşatmak için alınan önlemler sanırım Electronic Arts'ı çok fazla etkilememiş. Bunun sonucunda da NHL oynarken arada boks maçları yapabilmeniz sağlanmış. Oyun sırasında karşı takımın oyuncusu ile kıyasıya bir kavgaya girişebilir ve ağız burun dağıtabilirsiniz. Herhangi bir taktiği bulunmayan bu kavgalarda yapmanız gerekken tek şey olabildiğince seri yumruk atabilmek. Ama bu kavga sonucunda kaçmak için yapabileceğiniz herhangi bir şey yok. Direkt kulübeye, çünkü cezalısınız.

Oyunu hiç tanımayanlar ilk olarak Tutorials bölümünde hokeye özel terimlere ve anlamlarına göz gezdirebilir ya da oyuna alışmak için çeşitli antrenmanlar yapabilirler. Bunun haricinde yeni başlayanlara tavsiyem



Yapılan kasti hareketler sonucu penaltı cezası alabilir ve hakemle birebir tartışabilirsiniz. Face In The Game kendini bu sahnelerde daha da belli ediyor.

oyuna biraz alışana kadar kuralları kapatmaları ve öyle maçlar yapmalarıdır. Bunun haricinde oyunda bu seriye ait hemen tüm oyunlarda bulunan turnuva, sezon vs gibi oyun modları ve oynayabileceğiniz milli ve ulusal lig takımları bulunuyor.

Gelelim Son Çeyreğe

Bir belgeselde Electronic Arts stüdyolarını izlemiştim de, yani bu adamların bir garajdan bu duruma gelmiş olmaları gerçekten de alkışlanabilecek bir olay. Neyse söyleyeceğim şudur ki, adamlar geçen sene de rahat durmamışlar ve geliştirdikleri tekniklerle saha, buz ve ışık efektlerinde çok daha fazla detay ve bununla doğru orantılı olarak da gerçeğe bir adım daha yaklaşmışlar. Özellikle oyuncu hareketleri üzerinde çok fazla çalışılmış. Bunun sonucunda daha inandırıcı hareketler, yüz hareketleri ve konuşmalar elde edilmiş. Oyun grafik olarak EA kalitesini gözler önüne sererken, işitsel olarak da kulaklarımızın pasını silecek gibi. Bu seriyi tanıyanlar NHL 2000'in nasıl olabileceğini zaten tahmin edebiliyorlardır, ama tanımayanlar eğer spor oyunlarından hoşlanıyorlarsa mutlaka göz atmalılar.

Phantom

Alternatif

NHL 98	4/5
NHL 99	8/10
Hyperblade	3/5



Sizce hangisi daha iyi kaleci? Karşılaştırmalı istatistiklere bakarak buna siz karar verin. Maç başında bu tür istatistikler ekrana gelebilir.



Kendinizi bir anda bir boks karşılamasının ortasında, daha da kötüsü taraflardan biri olarak bulabilirsiniz. Kaçış yok, kanınızın son damlasına kadar takımınızı temsil edin.

NHL 2000 — 8

Minimum: P200, 32 MB Ram
Önerilen: PII 300, 64 MB Ram
3D Hızlandırıcı: D3D (Gerekiyor)
Multiplay: VAR
PSX Versiyonu: Çıkacak

BİLGİ İÇİN www.easports.com
YAPIM EA SPORTS
DAĞITIM Aral İthalat

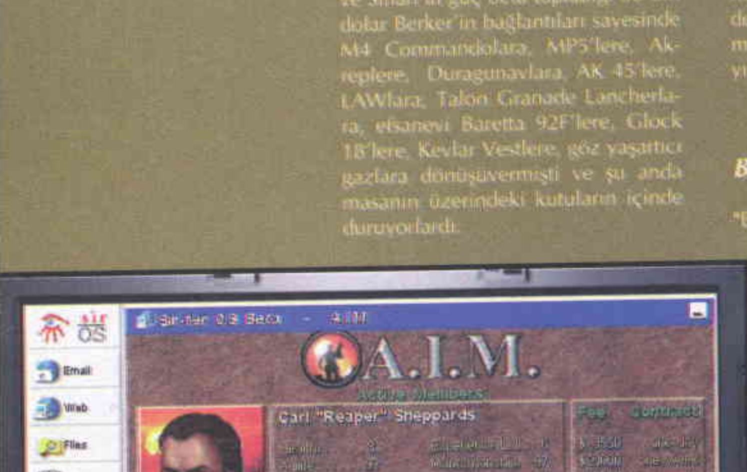
Grafik	9
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

JAGGED ALLIANCE 2

Ben de diğer yazarlar gibi her şeyden uzakta, orman içindeki evimde bir yandan dinleniyor, bir yandan yazılarımı yazıyordum. Bu huzurlu sessizlik içinde beklemediğim bir gıcırtıyla açılan kapımın arkasından çıkan Sinan, kötü haberi verirken üzüntüyle yoğrulmuş bir intikam yemini de gözlerinden okunuyordu. Rakip derginin tetikçileri, *Genel Yayın Yönetmenimiz Gökhun'u* mermi manyağı yapmışlardı.

Yazı İşleri Müdürü'müz (YİM) Sinan, umutla gözlerime bakarken, benden bir mucize beklediğinin farkında gibiydi... "Ben hallederim" dedim sakince... Birkaç saat içinde dergi bürosunda toplanmıştı bütün Level yazarları. Berker hariç hepsi de önünde toplandığımız masanın üzerine yığılmış üç koca sandığın içinde ne olduğunu merak ediyorlardı.

Derginin en korkulan elemanı, içeri girdiğinde herkesin ayağa kalkıp elindeki dev taşlı yüzüğü öptüğü "Panzer Bölüğü" Berker, part time yazarlık, part time silah kaçakçılığı yapıyordu ve Sinan'ın güç bela topladığı 50 bin dolar Berker'in bağlantıları sayesinde M4 Commandolara, MP5'lere, Ak-replere, Duragunavlara, AK 45'lere, LAWlara, Talon Granade Launcherlara, efsanevi Baretta 92F'lere, Glock 18'lere, Kevlar Vestlere, göz yaşartıcı gazlara dönüşüvermişti ve şu anda masanın üzerindeki kutuların içinde duruyorlardı.



İntikam, kanlı sosla yenilen bir yemektir

Yazarlar, ne yapabileceklerini soran gözlerle etraflarını süzerken kutuları açtım. Elime ilk gelen Commando'yu Sinan'a fırlattım. Sinan otomatik tüfeği havada yakalayıp şöyle bir tarttı, sağını solunu çevirip kontrolünü yaptıktan sonra şarjörü çıkartıp silahın dolu olup olmadığına baktı. Sandıktan bir de kasatura alıp bacağına bağladı... Ekim yerinden kalkıp kutulara yaklaştı ve cüssesi ile doğru orantılı bir M249 ağır makineli tüfeği aldı eline... "Tetiğe basarken önündeki 45 derece içinde bizden birinin olmamasına dikkat et!" dedi Berker tok ve yılların yıprattığı çatallı bir sesle...

Baskın, basanındır

"Bu işi... ÖHÖHHöhöggg!... Sessizce halletmeliyiz, yavaş ama emin..." Berker, sigara içmekten, balgam toplamış, erken yaşlanıp çatallaşmış sesi ile, GODFATHER filminden fırlamış bir Marlon Brando kopyası gibiydi... Diğer yazarların üzerinde güven verici bir etki yarattığı şüphesizdi...

Sinan, herkesin dikkatli dinlemesi gerektiğini belirtip sözü bana bıraktı... "Berker'in hakkı var" dedim sessizce ve önüme bakarak... "Yavaş ama kesinlikle yok edici olmalıyız. Ağır bir Battlemech gibi, yavaş ama öldürücü..."

Yazarlık riskli iştir...

Herkes ne dediğimi anlamış gibiydi. Tahtada rakip dergi binasının bir planı vardı. Girişi işaret etmek üzereyken, belki de kimsenin duymadığı bir vızıltı duydum, ama ardından çıkan gürültüyü herkes duymuş ve görmüştü çünkü kardeş dergi Chip'in yazarlarından Banu bütün ağırlığı ile bir patates çuvalı gibi yere yığılmıştı. Ardından Ozan Ali de kendini yere atmış, omzundan oluk oluk akan kana bakıyordu.. Saniyeler kadar bile sürmeyen bu kısa zaman dilimi içinde anlamıştık ki, dergi binasının karşısındaki açık alana yerleşmiş bir Sniper bizi sinek gibi avlıyordu.... Zaten bu gerçeği birkaç saniye daha geç anlamış olup kendimizi hemen yere atmamış olsaydık, pencere ile arasında durduğumuz duvara sağanak dolu gibi yapışıveren yüzlerce mermiden kurtulmamız mümkün olmayacaktı ve biz de, beyni tamamen duvara sıçramış olan zavallı Banu ile aynı kaderi paylaşacaktık...

Chip dergisinden Mahmut, yazar arkadaşının hazin sonunu görünce, kontrolünü kaybedip ayağa kalkmıştı ve koca bir nara atarak elindeki LAW ile bize ateş açılan yere bir roket sallamıştı. Mahmut tetiğe bastıktan sonra sırtına saplanan ve yüz üstü yere düşmesine neden olan merminin geldiği yere, yani dergi bürosunun kapısına hepimiz birden ateş etmeye başladık. Bu saldırının çok aşamalı ve iyi koordine olmuş bir eylem olduğu anlaşılıyordu, çünkü Sniper'ın ateşi kesilir kesilmez derginin kapısından içeri başka saldırganlar girmişti.

Burası Level! Ava gelen avlanır

Kapıdan girmeye çalışan ilk saldırgan delik deşik olmuştu. Adamı teşhis edebilmek için tekrar toplamak gerekecekti. Şarjör değiştirme sesleri arasında herkes kendine güvenli bir yer bulup masaların altına mevzilenmişti.

"Sıkıştık kaldık burada!" dedi Sinan... Berker oturduğu yerden hiç kımıldamadan, cebinden bir çukulata çıkartıp yarısını ağzına, yarısını da bana attı. Ben çukulatayı havada yakaladığımda Berker de lafını bitirmişti... "Yazar olurken bunlar gelir miydi aklına?"

"Benim aklıma her an her şey gelir!"





dedim mırıldanarak ve çukulatayı ağzıma atıp yerimden fırladığım gibi kapıya doğru koşmaya başladım... Elimdeki ağır makineli ile kapının yanındaki ince beton duvara mermi yağdırıyordum... Benim silahın sesine, ne yapmak istediğimi anlayan diğer arkadaşların silahlarının sesi de katılmıştı birkaç saniye içinde. Mükemmel bir takım çalışmamız vardı. Birbirimizi iyi anlıyorduk. Nitekim ince duvarın diğer tarafında güvenlikte olduğunu sanan rakip derginin yazarları da bu başarılı iletişimimizin farkına varmış olmalıydılar, çünkü özellikle benim ve Ekim'in ağır makinelisi sayesinde transparan bir yapıya dönüşmüş ince beton duvarın arkasında yedikleri mermiler yüzünden yere düşerken kafalarının bir karpuz gibi mermer zemine çarptığını ve kafataslarının çatladığını duymamak için sağır olmak gerekirdi...

Duvarın bizim yanımızdaki grafiker masasının altına çöküp siper almamdan belki bir saniye önce bacağımda ani bir ağrı hissettim ki, bunun anlamı birisinin atış alanı içinde olduğum ve adamın beni şişlediği idi... Fazla yaygara yapmadan bizimkilere baktım... Vurulduğumu anladılar... Ozan, Ekim ve Sinan birbirlerine bakıp aniden yerlerinden fırladılar. Ekim ve Berker aynen Alien görmüş Vasquez gibi, ağır makineliler ile kapının etrafını delik deşik ederken, Sinan ve Ozan da cephane sandığının yanına koşmuşlardı. Sinan penceresinin önüne duman bombalarını yollarken Ozan da eline geçirdiği gaz maskelerini hayatta kalan yazarların önüne fırlatıyordu. Büronun içinde göz gözü görmez olmuştu, ama Ekim, Berker, Sinan ve Ozan'ın kapıya doğru koştuklarını görebiliyordum. Hepsinin de kafalarında gaz maskeleri vardı. Bu durumda aklıma gelen en iyi şeyi yaptım ve kapının dışına bir göz yaşartıcı bomba attım...

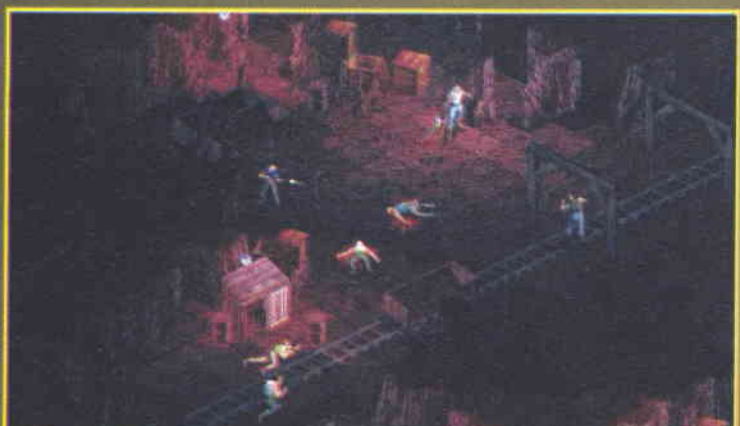
Ne yapmaları gerektiğini çok iyi anlamış gibi görünen arkadaşlar, uçarcasına kapıdan dışarı atlayıp sağlı sollu, tetiğe asıldılar. Birkaç saniye sonra, silah sesleri sustuğunda sadece "Vuruldum vuruldum, IAAAA, Yardım edin!" diye bağıran yabancı bir ses duyuluyordu...





Barut kokusuyla karışmış yoğun sis yavaşça aralanır sakinleşmiş geri planda...

Kapıyı kaplamış sisin ardından gelen zayıf ışığın altında, Sinan'ın elindeki silahı yere attığını gördüm. Ardından duyduğum ses, bana Sinan'ın bacağıma taktığı kasaturayı çektiğini düşündürttü. Birkaç saniye sonra acı bir "HAAYYIIRRR, HAAAYIIR!" dan hemen sonra, o yeni tanıdığım sesi duydum. Biri sanki sert bir karpuza sert bir bıçak saplamış ve dev karpuzu ikiye ayırmıştı... Berker'in sözü aklıma geldi. Evet, yazar olurken bunları göreceğimi hiç düşünmemiştim.



Jagged Alliance 2: Bir efsanenin dönüşü

1995'de stratejiden hoşlandığımı bilen bir bilgisayarcı arkadaşın 6 disket büyüklüğündeki, Jagged Alliance gibi garip isimli bir oyunu büyük bir ısrarla bana satmaya çalışmasına çok bozulmuştum, çünkü ben ısrarla Frontier2: First Encounter isimli oyunun sağlam bir versiyonunu arıyor ve o oyunu bulmadan başka hiç bir oyun-



la ilgilenmeyeceğimi de tavsiyelerde bulunmayı çok seven bilgisayarcılara ısrarla belirtiyordum. Ama arkadaşımın dayatmasına dayanamayıp Jagged Alliance'ı aldığım için kendimi her zaman şanslı hissettim, çünkü JA o güne kadar hiç rastlamadığım kadar atmosferik, sürükleyici ve heyecan dolu bir strateji oyunu idi. Bir kiralık askeri canlandırdığınız oyunda, Allah'ın bir adasında, çok değerli bir ilacı üretmek için gerekli olan ve sadece o adada yetişen ağaçlardan ilaç malzemesi toplayan bir bilimadamını ve onun güzeller güzeli doktor kızını, adadaki ağaçları ele geçirmeye çalışan bir mafya babasından korumaya ve adayı tekrar kontrol altına almaya çalışıyordunuz. Elbette bu iş için yaşlı bilimadamı size bir miktar ön ödeme yapıyor ve siz de diz üstü bilgisayarınız ile Internet'e bağlanıp özel bir Web sitesinden size yardım etmeleri için paralı askerler kiralıyordunuz. İşte o günlerden kalan sağlam dostlarınızın, efsanevi IVAN'ın, keskin göz LYNX'in, bomba uzmanı FIDEL'in ve daha birçok eski Mercenary'in yeni maceralarını konu alan Jagged Alliance 2, ilk oyunu oynamış herkesin dört yıldır hasretle beklediği bir oyundu...

Kadınlar başa bela

Küçük bir muz cumhuriyeti, madenlerinden çok fazla para çıkmaya başlayınca, Deidranna isimli, kara kuru, cırtlak sesli, ama çok tehlikeli bir kadının hedefi haline gelir ki, bu kadın kısa sürede ufak çaplı bir devrimle yönetimi ele geçirir... Bütün amacı madenlerden daha çok para kazanmak olan bu diktatör kadın, ülkedeki bütün insan haklarını kaldırır. Çocukların okula gitmesi yasaklanmıştır, çünkü bu genç ve sağlıklı iş gücü madenlerde veya diktatörün konken arkadaşlarının kürkçü dükkanlarında, öğle yemeği karşılığında gün boyu çalışmak zorundadırlar. Genç kızlar, evlerinden zorla alınarak Deidrenna'nın ordusundaki askerlerin temel ihtiyaçlarının giderilmesi için kullanılmaktadır ve bu yasaldır. Zulüm ve acı had safhadadır. Bu durumdan bıkan halk ise küçük bir isyan başlatmıştır, ama diktatörün ordusu isyancıların köyünü basmış, etrafı darmadağın etmiştir. Asilerin birkaç lideri zar zor kaçıp bir deliğe girebilmişlerdir. Ülkenin öldü sanılan eski lideri Enrico Chivalori bu durum içinde sizi arar ve elinize biraz para tutuşturup laptopunuzla birlikte sizi bu acılar ülkesine, Arulco'ya yollar.

Eski dostlar

JA2'de, birinci oyundan farklı olarak bu kez kendi karakterinizi de oynamak zorundasınız. Yani adamlarınız sahada ateş altındayken, siz onlara tepeden bakıp "Sen şuraya, sen buraya" diyen bir komutan değilsiniz bu sefer. Mermi yiyebilen ve kolaylıkla ölebilen bir paralı askeri canlandırdığınız bu oyunda, İlk işiniz her RPG'de oluğu gibi, kendinize bir karakter yaratmak. Yirmi kadar sorunun sonunda nasıl bir karakteriniz olduğu hesaplanıyor ve size buna göre silah ve ekipman veriliyor.

Arulco'yu özgürlüğe kavuşturmak için yapılan savaşta, sizin için en önemli olan şey para... Bunu sakın unutmayın, çünkü siz bir paralı askersiniz ve emrinizde dövüşen kiralık askerler de kontratlarını yenilemediğiniz takdirde, "Hadi bana eyvallah, karım yemek yapmış, beni bekliyor..." demekten çekinmiyorlar. Dolayısıyla asilerden gönüllü olarak size katılmış birkaç asker dışında, tüm Merclerinizi seçerken, elinizdeki parayı ve günlük gelirinizi aklınızdan çıkarmayın, ama ne yaparsanız yapın, LYNX, SCULY veya IVAN gibi eski ve attığını vuran askerlerden birini veya birkaçını ekibinize katmaya ve çok iyi donatmaya çalışın. Çünkü bu adamların yüzde 99'a varan nişancılıkları ile had safhadaki kuvvetleri ve Agility'leri sayesinde, attıkları mermiler büyük olasılıkla hedefi buluyorlar... Elindeki roket atarı yan yana durmuş beş adamınıza çevirmiş bir düşman 100 metre ötenizde dururken ve bütün adamlarınız bu tipi ıskalamışken, IVAN'ın dürbünlü MK 47'sinden çıkan bir Warşova Paktı 7,62 milimetresinin, düşmanın gözüne saplanıp kafasının arkasından çıkmasını görmek kadar hoş başka bir şey yoktur, emin olabilirsiniz...

Agility, Dexterity, Marksmanship...O da ne?

JA2, sıra tabanlı bir strateji olduğu kadar, iyi bir RPG de.. Her karakterin, RPG'lerde standart olmuş Agility, Dexterity, Leadership, Health gibi bir sürü değişkeni olduğu gibi, oyundaki tepkilerini bire bir etkileyen değişik kişilikleri de var.

Oyun, RTS olarak gerçekleşen serbest bölüm ile, sıra tabanlı gerçekleşen savaş kısmından oluşuyor. RTS kısmında ülke ve şehir haritasında serbestçe dolaşan askerleriniz bir düşmanla karşılaştıklarında oyun sıra tabanlı stratejiye dönüşüyor ve her askeriniz Agility yeteneğine göre belli hareket puanlarına sahip oluyor. Bu basit sistemi anlatırsam alay edeceğinizi bildiğim için hiç girmiyorum bile.



Görevler

Oyunda diğer oyunlardan alıştığımız, "Şunu yap, bunu yap, sonra gel yeni görev al!" yapısı yok. Ülke içinde



serbestçe dolaşan adamlarınız, sizin emirlerinize göre değişik şehirleri ve madenleri ele geçirip bu şehirleri elde tutmak için militan yetiştiriyor, arada sırada da, özellikle oyunun başında, asilerden gelen bazı istekleri yerine getirmeye çalışıyorlar.

Oyunun grafikleri ve sesleri hatta savaş modellemeleri tamamen değişmiş. Grafiklerden artık kimin kim olduğunu anlayabiliyorsunuz. Gece görevlerinde karanlıkta görünmeyen düşman ateş ettiğinde, silahından çıkan kıvılcımlar birkaç saniye için etrafını aydınlatıp düşmanı gösteriyor ve o noktaya körlemesine ateş ettiğinizde düşmanı vurabiliyorsunuz.

Açıkçası, dört yıl önce beni JA almaya zorlayan bilgisayarcı gibi ben de sizi JA2 almaya zorlamak istiyorum. JA2, son yılarda gelen en detaylı ve en başarılı strateji. Hiç bir oyunda tahta duvarın arkasına saklanmış düşmanı, en güçlü silahla bile vurmadığınızı hatırlarsanız, detaylı fizik modellemesine sahip JA2'de yapabileceklerinize karşısında ağzınız açık kalır. Sinan'ın bir düşmanı, metal tabakadan mermi sektirerek vurduğunu, benim de kontrplakların arkasına kaçan bir düşmanı, plaklarda delik açabilecek kadar güçlü bir silahla plakanın arkasından vurduğumu örnek vermek isterim.

Daha önce hiç strateji oynanamamıştım... Acıtır mı?

Korkmayın, acıtmaz... İsterseniz birlikte bir başlangıç yapalım. Her şeyden önce bilgisayarı açmayı ve oyunu yüklemeyi bildiğinizi kabul ederek oyunun açılış ekranına ulaştığınızı ve demoyu seyredip oyuna girdiğiniz kabul ediyoruz (Bunları yapamadıysanız siz ya bilgisayar dünyasına yeni adım atmış bir çaylaksınız ya da şirketinizde akşam vakti müdürünüzden gizli oyun oynamaya karar vermiş ve ilk kaçamağı için JA2'yi seçmiş bir komedi filmi konusunuz).

Karşınıza çıkan laptop ekranı, Internet'e bağlı bir bilgisayarı temsil ediyor ve buradaki Browser vasıtasıyla oyunun yapay Internet'inde surf yapacaksınız. Şimdilik bildiğiniz adresler çok sınırlı. A.I.M isimli siteye girerseniz, ileride silah satın alabileceğiniz, cenaze işlerini yaptırabileceğiniz bir iki linke ulaşabilirsiniz. Mail kutunuzu açarsanız, Enrico'nun size yazdığı mail'leri okuyabilirsiniz. Ayrıca oyunda sizi temsil edecek karakteri yaratmak için gerekli olan Web adresini de buradan öğreniyorsunuz ve laptopunuzda çıkan linke bağlanarak karakterinizi yaratıyorsunuz...

Karakter olayı tamam! Hadi ateş edelim

Oyundaki tipinizi ve sesinizi de belirledikten sonra, AIM'den birkaç paralı asker kiralayıp kırmızı gömlekli, acemi askerleri doğrama görevlerine başlayabilirsiniz, ama oyunun bu ilk anındaki asker seçme stratejinizi iyi belirlemelisiniz, çünkü çook paranız oluncaya kadar uzun bir süre strateji değiştirme şansınız olmayabilir. Nedir bu stratejiler? Her askerin belirli özellikleri ve bu özelliklerine bağlı olarak da bir ücret talepleri, ücrete bağlı depozitleri var. Dolayısıyla ortalama yetenekteki bir asker kiralayacağınız zaman bu işi birkaç bin dolarla halledebilirsiniz ve bu ucuz askerlerden dört beş tanesini günlük veya haftalık ücretlerini bir süre hiç para kazanmasanız bile elinizdeki nakitlerle ödeyebilirsiniz, ama sorun şu ki, bu orta seviye profesyonellerden oluşan kalabalık gruptan pek azı siz para kaynağı madenlere ulaşana kadar hayatta kalabilecekler. Çünkü düşmana atılmış ve isabet kaybetmemiş her mermi, emrinizdeki bir askerin ölüme biraz daha yaklaşması anlamına gelmektedir.

Neyse, tavsiyem şu: nişancılıkları ve çeviklikleri iyi iki adamı, örneğin LYNX ve IVAN'ı ilk başta almaya çalışın. Bunların yanına da, nişancılığı yüzde 70 dolaylarında olan üçüncü bir adam ekleyin ve Arulco'ya doğru yola çıkın. Arulco'nun havaalanını ele geçirmeden, Internet'te silah satan sitelere sipariş veremezsiniz. Bu yüzden ilk anda elinizdeki tek silahlar, adamlarınızın yanında taşıdıkları silahlardır.

Laptop'u kapattığınızda karşılaşacağınız harita ekranında ilk görevi bitirmeden hiç bir işlem yapamayacağınız için görev başlayacaktır. Hükümet birlikleri tarafından yerle bir edilmiş Omerta şehrinin merkezine indirme yapışınızdan birkaç dakika sonra, bölgedeki birkaç asker tepenize binecektir. Hemen sıkı bir yere, tercihen bir adamınız çatıda olacak şekilde, yerleşin ve şehir merkezini temizleyin. Yıkıntıları araştırırsanız, bir kadınla karşılaşacaksınız. Ona Enrico'nun mektubunu verin ve kendinizi asilerin arasında bulun... İkinci olarak, ülkenin küçük havaalanı Dressen'i kontrol altına almalısınız ki bu havaalanının güneyinde yaşayan rahiple konuşup asilere yiyecek yardımı yapılmasını da sağlayın. Yoksa oyunda ilerleyemezsiniz.

Savaşırken kullanabileceğiniz iyi bir



Alternatif

101st Airborne	6/10
Chaos Gate	8/10
Soldiers at War	2/5

taktik, biraz yayılarak ama düz bir çizgi halinde haritayı tarayarak ilerlemektir. Tabii olabildiğince yavaş ve dikkatli olmakta yarar vardır. Düşmanın yeri biliniyorsa, taşların, ağaçların, duvarların arkasına, otların arasına saklanmak vurulmanızı zorlaştırır... Nişan alırken, sağ tuşla nişanlama işlemi için mümkün olan en fazla puanı harcayın ve vurma işini kesinleştirmeye çalışın. Otomatik ateşten kaçınmaya çalışın. Düşmanınız birkaç adımdan yakın değilse ve adamınızın nişan kabiliyeti mükemmele yakın değilse, otomatik atışta hedefi vurmanız çok zor olabilir, ama yan yana duran kalabalık hedeflere, ilk önce yaylım ateşi açmıyorsanız sizin aklınızda bir şeyler var, sağlam değilsiniz demektir, ammann...

Dressen'i aldınız mı, madenden her gün para gelmeye başlıyor. Hesabınızı kitabınızı yapın ve adamlarınızı haritanın sol üst köşesindeki şehre gönderin. Burayı mümkünse gece



alın, çünkü içindeki adamlar çok geyikler ve geceleyin av olmaya bayılıyorlar. Bu arada, aldığınız bir şehri kaybetmemek için harita ekranınızda adamlarınızdan Leadership yeteneği güçlü iki tipi, Train>Military seçeneği ile militan yetiştirmeye adamalısınız.



İkinci şehri de aldınız mı artık oyun başlıyor demektir, çünkü Diedranna, "Elliot! Youuuu idddiiiott!" şeklinde kriz geçirip Elite birliklerini peşinize takmaya karar veriyor. Dolayısıyla sıkı silahlar, zırhlar ve hâlâ kiralamamışsanız sıkı adamlar kiralamanızın vaktidir. Bu aşamada yaralarınızı sarıp haritada biraz dolaşın ve karşılaştığınız düşmanları eleyip hem yetenek hem silah kazanmaya çalışın, çünkü haritanın ortasında serbest bölge olan bir şehir var ki, buradaki genelevde çalışmak zorunda olan bir kızı kurtardığınızda, abisi size ülkenin mafya babası Kingpin'in şehrin terkedilmiş madeninde gizlediği paradan bahsediyor. Siz de adamcağızın yıllardır masum kızcağızları kaçırıp kötü yollara sokarak kazandığı üç beş kuruşunu çalıyorsunuz hiç utanmadan ve o da haklı olarak size bir mail yolluyor. Mail de sizi affedeceğini söylüyor, ama buluşma yerine gitmenizi hiç tavsiye etmiyorum...

Neyse, çaldığınız para ile acayip iyi adamlar kiralayın ve haritanın sol orta kısmındaki şehri alın. Burada bulacağınız silahlar çok değerli, ihtiyacınız olduğunda kullanın. Bu arada, haritanın tam ortasında, yeri belli olmayan bir Sam sitesi var. Onu bulup yok edebilirseniz helikopteri kullanmaya başlayabilirsiniz, oldukça işinize yarar.

Oyundaki silah ayrıntıları burada bahsedilebilecek kadar kısa değil, bu yüzden seçimleri size bırakıyorum, ama unutmayın; HP mermiler, zırhsız adamları veya bölgedeki vahşi kaplanları gayet güzel dağıtırken, zırh karşısında etkisizdir. AP mermiler ise zırhları delmek içindir. Dolayısıyla Full Metal Jacket, Kevlar Vest filan dinlemez. Bunlardan alabildiğiniz kadar almanızı tavsiye ederim. Silahlardan ise uzun menzilli olanların en fazla atış oranına sahip olanları iyidir. Yani en seri ateş edebilenler en iyileridir. Bir Kalaşnikov ya da başlangıçta bulacağınız bir Commando altın değerindedir. Tabii ekstra malzemelerle güçlendirebileceğiniz silahlar eskisinden daha da güçlü olabilir. Bir dürbün, uzatılmış bir namlu düşmanınız için ölümle eş anlamlıdır.

Bu oyun gerçek bir sanat eseri

Stratejiseverlerin oyunu bitirmekte bir zorluk çekeceğini sanmıyorum. Çok fazla paralı asker ve durumu her an değişebilen dinamik bir harita söz konusu olduğu için oyunu bitirmek için kesin bir çözüm yok. Tek yol uygulanacak stratejiler üzerinde adamakıllı düşünmektir. Strateji disiplininde, bundan sonra standart olması beklenen pek çok yenilik getiren bu oyunu oynamamakla NASA'nın teklif ettiği astronotluk görevini reddetmek arasında hiç bir fark bulunmadığını sakın aklınızdan çıkarmayın.

Cem Şancı

JAGGED ALLIANCE 2 — 9

Minimum	P133, 32 MB Ram
Önerilen	P233, 64 MB Ram
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor
Multiplay	YOK
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN

YAPIM Sirtech

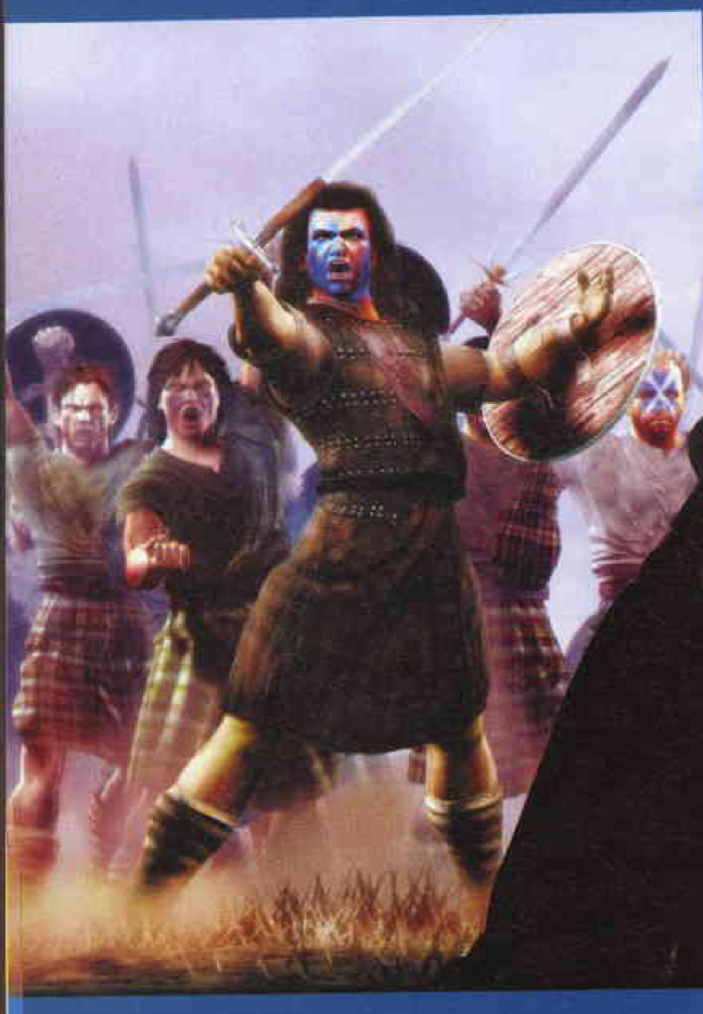
DAĞITIM Talonsoft

Grafik	9
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	9
GENEL	9

Braveheart

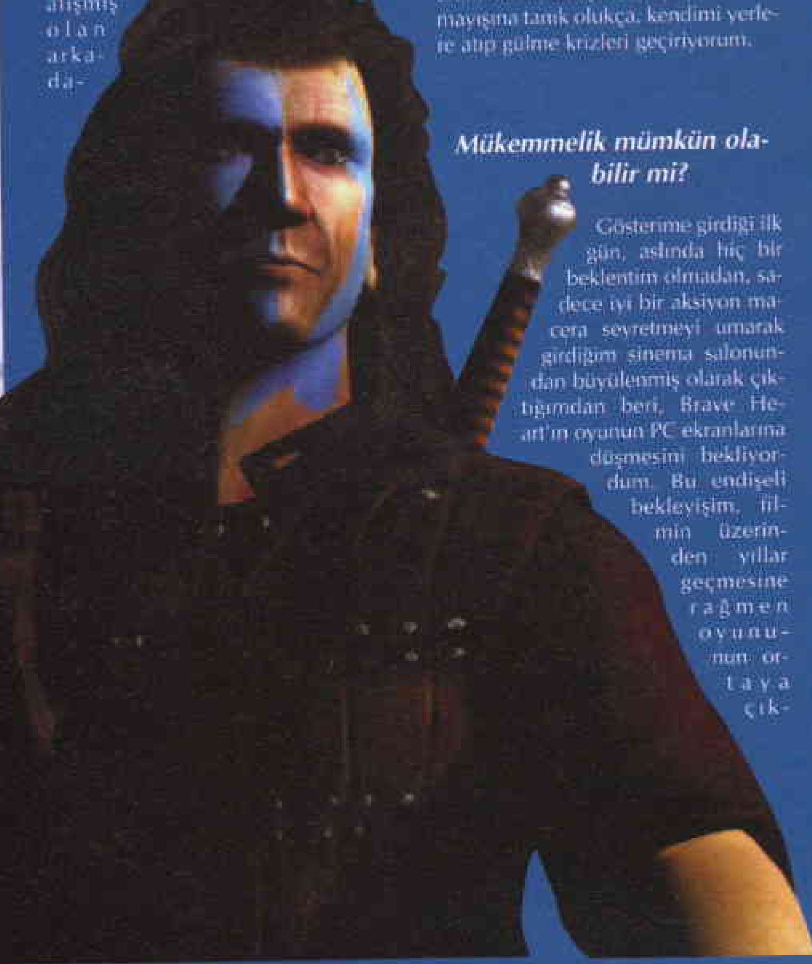
3 ya da 4 yıl önce, bir 30 Ağustos günü, yani tam doğum günümde gösterime giren bir film vardı... O gün hayatımdaki en güzel günlerden biriydi...

30 Ağustos 1995, Saat 11:40... İstanbul Beyoğlu'nda ünlü bir kafeyi hayal edin. İki samimi arkadaşımla aylardır beklediğimiz bir filmin gösterime girmesi şerefine, minik bir pastayla kutladığımız doğum günümü kısa kesip bilet almak üzere sinema gişesine doğru harekete geçmek için hareketleniyoruz ki, üniversitemizin kendini beğenmiş kızlarından biri, kafenin kapısından içeri giriveriyor. Bu tesadüfi karşılaşmamızın ilk dakikaları doğum günümün kutlanması ve pastadan ikram edilmesi sebebiyle sıcak görüntüler içinde geçerken, kafeden çıktığımızda ne yapılacağının sorulması üzerine, "Brave Heart'a gidiyoruz." cevabının verilmesi nedeniyle soğuk dakikalar başlıyor.



"Vurdulu kırdılı film"!

Çünkü dünyadaki herşeyi bildiğini sanan, sözlerine, entüllektüel birikimini ispat etmeye çalışarak belki de karşısındakileri küçümsemek maksadıyla, "Kafka'nın bir kitabında buna benzer bir olay vardı!" ya da "Kozinski'nin Boyalı Kuş'unda anlatılmak istenen..." benzeri gösterişli hava sıkmalarla başlamaya alışmış olan arkadaşımız Brevaheart ve Mel Gibson isimlerini duyar uymaz, yüzünü buruşturarak, "Iyyh, o vurdu-kırdı filmini seyretmekten ne anlıiçaksınız, asla gitmem o aptal filme!" lafını yapıştırıverdi...



Bu lafından birkaç ay sonra kafasına düşen Brave Heart Oscar'ları eminim canını yeterince acıtmıştır, çünkü diğer pek çok hemcinsi gibi önyargılar içinde boğulan bu arkadaşımız için de Oscar ödülü, bir filmin başarılı olduğunun, "entellektüel açıdan izlenebilir olmasının!" yegane kanıtıydı... Elbette Star Wars filmlerini de çocuk filmleri kategorisine sokan, Titanic gibi bir filme ise tapacak düzeyde olan bu arkadaşımız, "taytaaanikk" isimli "şaheser" Oscar almadan çok önce, Amerika'ya kaçtı... "Entellektüel kariyerinde" silinmez bir kara leke gibi duran Brave Heart ile ilgili yorumlarını unutmak ve unutturmak için Türkiye'den kaçmasına rağmen, Brave Heart'ın bu arkadaşımızın peşini bırakmayışına tanık olukça, kendimi yerlere atıp gülme krizleri geçiriyorum.

Mükemmelik mümkün olabilir mi?

Gösterime girdiği ilk gün, aslında hiç bir beklentim olmadan, sadece iyi bir aksiyon macera seyretmeyi umarak girdiğim sinema salonundan büyülenmiş olarak çıktığımdan beri, Brave Heart'ın oyunun PC ekranlarına düşmesini bekliyordum. Bu endişeli bekleyişim, filmin üzerinden yıllar geçmesine rağmen oyununun ortaya çık-

mayışından ötürü bir süre önce bitmişti. Ancak, İskoçya ve İskoç Klanları tarihi ile ilgili herşeyin yayın hakkına sahip olan İskoç Klanları Tarihi Kurumu'ndan izin alınabildi ve filmi kadar ses getirici, kaliteli bir yapım olması beklenecek Brave Heart oyunu da, tahmin edebileceğiniz gibi, hakkında kötü konuşanları utandırırcasına kaliteli bir yapım olarak çıktı karşımıza.

Bir stratejiseveri tatmin edebilecek tüm ögeleri içeren oyunun Lords of Realm serisini hatırlattığını söylemek yanlış olmaz, ama eski toprakların daha iyi hatırlayacağı, C64'ün Defender of Crown'u da bu oyuna benzer gösterilebilecek oyunlar listesinin başında yer almaktadır.

Ortaçağ İngiltere haritası üzerinde, küçük bir klanın liderliğinden tüm İngiltere'nin ve İskoçya'nın krallığına kadar uzanacağınız oyun, savaşlara katılmaya, ölümüne dövüşmeye, savaşırken naralar atmaya, kalleşlikler yapmaya veya kalleşlerin kafalarını uçurmaya veya casusluk, hırsızlık, kuşatma gibi değişik enstrümanları detaylıca kullanmaya imkan veriyor.

Minik bir klan, İngiliz İmparatorluğunu yenebilir mi?

Oyun, İskoçya'daki klanlardan herhangi birinin lideri olabilmeyi mümkün kılmaktadır, ancak filmi seyredenlerin Wallace klanını seçeceklerini tahmin ediyorum. Yine de klan seçiminin önemli olduğunu belirtmeden edemeyeceğim, çünkü oyundaki güç dengeleri tamamıyla sizin "kim" olduğunuza bağlı olarak gelişiyor. İngiliz yalakası bir klan liderinin işi başlangıçta kolay olsa da, İngiliz düşmanı klanlar güçlendikçe, yalaka liderler de kafalarının bir gece vakti yatak odalarına giren bir atlının demir gürzü altında ezilmesini engelleyemeyeceklerdir.

Bu söyleyeceğim içinizi rahatlatır mı bilmem ama, oyunun geçtiği tarihlerde İngiltere henüz bir imparatorluk değildir ve Hindistan'daki zavallıları sömürmek gibi bir şansı yoktur. Gerçi küçük bir klan olarak düzenli ordulara ve sıkı bir ekonomiye sahip İngiltere Krallığına karşı hâlâ bir şansınız olmasa da, İskoç klanlarının birçoğu güçlerini birleştirmeyi başarabilirlerse, İngiliz Kralına savaştan sonra savaş alanındaki atların bıraktığı hoş-olmayan-yuvarlak-sarı-topları, tek tek yedirtebilme şansını yakalayabileceklerdir.

Klanlar?

Oyunda irili ufaklı pek çok klan var ve bunlar İskoçya haritasının üzerine dağılmış durumdalar. Oyunun başında küçük klanların seçilmesine imkan verilmese de, oyun sırasında bu küçük klanlarla işbirliği yapmak başarının anahtarını oluşturmaktadır. Ancak elbette küçük klanlar da size kim olduğunuzu soracaklardır. Bu sebeple oyunda izleyeceğiniz stratejiye göre bir kimlik belirlemeniz yerinde olacaktır. İşte aşağıda seçebileceğiniz klan liderlerinin Curriculum Vitae'lerini bulabilirsiniz.





BRUCE: Akıllı ve diplomatik bir klandır. İngiltere ile ilişkileri sağlamdır, ama buna rağmen diğer klanlarla arasını hoş tutmakta da başarılıdır köftehorlar.

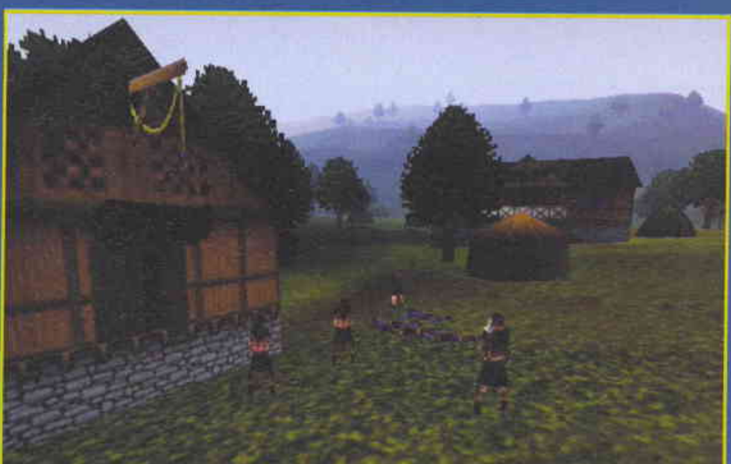
BUCHANAN: Dürüst, onurlu ve politiklerdir. Savaşmaya istekli elemanlardan oluşmuş bir topluluktur. Ama savaş alanında ne kadar başarılı oldukları tartışılır.



CAMERON: Savaşçı bir klandır ve çok baba dövüşçüleri vardır. Karşısına fazla çıkmamaya özen göstermeniz tavsiye edilir.

CAMPBELL: "Yalakalığın 100 Altın Kuralı" isimli kitabın yazarı olan bu lider, tahmin edebileceğiniz gibi, İngiliz Kralı'na abdest bozması anlarında musluk olarak hizmet etmektedir.

FARQUARSHON: Barışsever bir topluluk olan bu uzun ve gereksiz isme sahip klanın politikacıları da bir hayli etkilidirler. Ama barışçıl yollarla çözüme ulaşılamadığında, bu klanın okçularının karşısında durmak aptallık olacaktır.



KEITH: Yüksek yaylalarda yaşayan bu savaşçı klan, savaş alanında disiplinsiz bir görünüm sergilese de, terk ettikleri savaş alanındaki düşman leşlerinin sayısı ve şekilleri korkutucu boyutlara ulaşabilmektedir.

LAMONT: Bu tipler sahilde yaşadıkları için iyi savaşçı olmak yerine iyi denizci olmayı yeğleyen tiplerdir ve savaş kokusu alınca da, "problemlerin barışçı ve akılcı bir çözümü mutlaka vardır" ayağına yatarlar.

MACDONALD: Hamburger yiyip göbek yapmaktan artan zamanlarında, "oha" dedirtecek nitelikte bir donanma üssü kurmuş olan bu klan, aynı zamanda adil yönetimi ile de ün yapmıştır.

MACGREGOR: MACDONALD ile



Alternatif

Myth 2	8/10
Riverworld	8/10
Dark Omen	4/5

girdiği fast food hamburger savaşını kaybettikten sonra, fastfood restoranlar piyasasından silinen MACGREGOR klanı, bu ticari yenilgilerinin ruhlarında bıraktığı derin yara nedeniyle hepsi iyi bir psikopat olan acayip saldırgan savaşçıları ile klanlar camiasında nam yapmıştır.

MACKENZIE: Amerika kıtasının henüz keşfedilmediği dönemlerde, "Biz büyüyünce los engılıs polis departmanında müfettiş olup filimlere falan konu olucaaz" gibi anlamsız sözleri olan, geleneksel şarkılar söyleyen küçük çocukların evlerin arasında koşuşup durduğu, insanların tok ve mutlu olduğu, huzurlu bir klandır. Savaş anında ise, oldukça düzenlidirler ve liderleri iyi birer taktik adamı olur.

MACKINTOSH: Aslında her biri iyi birer grafiker olan, masaüstü yayıncılık konusunda uzmanlaşmış elemanlardan oluşan bu klan, oyunun geçtiği dönemde, medya henüz grafiker



ihtiyacı duymadığı için yeteneklerini bilgi toplamak üzerine yoğunlaştırmışlardır. Sonuçta ortamların en iyi casuslarını yetiştiren klan olarak nam salmışlardır.

MACLEOD: Kafaları kopmadıkça hiç bir biçimde öldürülemeyen, kıristofer lambort ve ustası şiinokannır'ın ataları olan bu klan da güçlü savaşçıları ve aşılmaz savunmaları ile ünlüdürler.

MACCLEAN: İsimleri MAC ile başlayan klanlar arasında, tembellikleri ve fakirlikleri nedeniyle bir baltaya sap olamamış, ünlü olamamış tek "MAC" klanıdır. Genelde iyi liderler yetiştirirler, ama hep birilerine muhtaçtırlar.

MUNRO: İskoçya'nın en disiplinli ve güçlü askerlerini ve liderlerini yetiştiren birinci sınıf askeri yeteneğe sahip klandır. Orduları, İskoçya'nın en iyisidir.

SCOTT: Savaş alanında inanılmaz hatalar yapan bu tipler genellikle beladan uzak durmak yolunu seçerler ve herkesle iyi ilişkiler kurmak şeklinde adlandırılabilecek bir de formülleri vardır.

WALLACE: Beş on yüzyıl sonra, bu oyunda oynayacağınız adamın torunlarından birinin Amerika diye bir ülkeye gidip Hollywood'da senarist olması ve dedesi Willam Wallace'ın İngiliz Kralı ile aralarında çıkan kız meselesinin nasıl bütün İskoçya ve Kuzey İngiltere'yi dağıttığını anlattığı senaryosu ile Oscar'lar kazandığı ve senaryoda adı geçen dedenin lideri olduğu klan, işte bu klandır. Küçük ama azimli bir klandır. Ellerinden ne uçan ne kaçan kurtulur. Liderlerinin Juliette Binoche ile ilişkisi vardır.

Stratejiler

Oyunu kazanmak için İskoçya'nın tahtını ele geçirmeli ve İngiliz Kralı I. Edward'ı ortadan kaldırmalısınız. Ancak elbette söylendiği kadar kolay olmayan bu işi başarmak için uzun bir çalışma gerekecektir.

İlk önce önem vermeniz gereken şeyin ekonomik durumunuzu düzeltmek olması gerektiğini her oynayışınızda aklınızda tutacağınızı umarım. Zira oyun başlar başlamaz klanlarla dalaşmaya başladığınızda, içi kedi dolu bir evde yemek aramaya kalkışan bir fareden daha uzun yaşayacağınızı düşünmeniz bile, kızlarını döverek, eve kapatarak ve bir an önce evlendirerek adam edebileceğini sanan geri kafalı babalardan daha fazla zeka özürlü olduğunuzun belirtisidir, yerinizde olsam kız çocuk yapmazdım...

Haritayı iyi inceleyin; özelikle Random şehirler seçmişseniz, haritadaki bütün klanları, yerleri ve büyük amacınızdaki yerleri hakkında iyice bilgi sahibi olun. Sizi ezebilecek klanların



yoluna pek çıkmamaya çalışın. Onlarla ticari ilişkiler kurun, gücünüzü toplayana kadar iyi ilişkiler sürdürmeye çalışın. Küçük klanları sakın boşvermeyin ve iyilikle veya kötülükle kendi tarafınıza çekmeye çalışın. Başınıza fazla iş açamayacak kadar güçsüz olduğuna inandığınız klanları, gece hırsızlıkları ve casusluk yoluyla sömürün.

Savaş alanında düşmanın etrafını sarmayı deneyin ve küçük bir grup savaşçınızı veya iyi okçularınızı, çatışma başladıktan sonra düşman okçularının işini bitirmek için kullanın. Düşman okçularını harcayabilirseniz, dövüşen adamlarınızı çekin ve okçularınızla hasar vermeye çalışın. Zor ama etkili bir yöntemdir. Savaşlarda ilk önce düşman liderine yüklenmenin fırsatını yakalamaya bakın. Lideri öldürebilirseniz, diğerleri saçmalamaya başlayacaktır. Dolayısıyla işiniz kolaylaşabilecektir. Bu arada, düşmanın üzerine deliler gibi saldırmak yerine defansif taktikler kullanarak gücünüzü korumaya çalışın ve düşman yorulduğunda tepesine binin.

Halkın sağlığına çok dikkat edin, veba bir kez bulaştı mı kurtulması zor bir illettir.

Freedooom!!

Brave Heart, yıllardır tatmadığım kadar hoş bir oyun deneyimi yaşattırdı bana. Aynı, filmini seyrettikten sonra haftalarca konuşmalarımıza konu olması gibi, Brave Heart'ın oyunu da, uzun süre konuşmalarımızın, tartışmalarımızın konusunu oluşturacak gibi görünüyor.

Uzun ve bitmeyecekmiş gibi görünen çatışmalardan başka bir şey olmayan bu yaşam denilen koca savaşta, zaferlerle dolu bir Logbook'a sahip olmanızı ve torunlarınıza kahramanlıklarınızı anlatırken, onlara, kimseyle savaşmak zorunda olmayacakları huzurlu bir dünya yaratmak için savaşmaları gerektiğini hatırlatacağınızı umuyorum. L

Cem Şancı

uglycem@hotmail.com

Brave Heart

GENEL 9

Minimum: P233, 32 MB
Önerilen: PII 350, 64 MB, 3D
3D Hızlandırıcı: D3D, Glide
Multiplay: Var (12 kişi)
PSX Versiyonu: Yok

BİLGİ İÇİN www.eidos.co.uk/braveheart
YAPIM Red Lemon
DAĞITIM Eidos

	Puan
Grafik	8
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	7
GENEL	9

System Shock 2

Bu sefer de System Shock gibi bir şaheseri oynamaktan kendinizi mahrum ederseniz, bizzat ben gelip sizi şoka sokacağım...

"Tüm zamanların hakkı en çok yenilen oyunları" başlıklı bir Top Ten listesi olsa, System Shock baş sıralarda yer alır. Daha Doom'un BFG'si ortalarda yokken, Ultima Underworld ile ilk defa First Person olayını icat eden adamlar tarafından yapılmıştı System Shock. Zamanının çok ilerisinde bir detay seviyesi ve kaliteye sahip olan bu oyun, bütün bilgisayar oyun basını tarafından yerlere-göklere sığdırılamadı. Ama onca güzelliği bünyesinde toplamasına rağmen, System Shock'un bir dezavantajı vardı, o da hiç kimsenin parasına kıyıp da bu güzeller güzeli oyunu satın almamış olması idi. Ve System Shock dosyası, oyun dünyasının "anlamsız bir biçimde oyuncular üzerinde ön yargılı antipati oluşturarak, ancak Ekvator üzerindeki ülkelerde satılan katalitik soba sayısı kadar satan ve yapımcısını batıran oyunlar" dosyası içindeki yerini aldı. Gel zaman git zaman SS unutulmuş, köprünün altından nice Quake'ler, Half-Life'lar, Thief'ler (dikkat kesilin, esas konuya bağlanmak üzereyim) akmış...Ve sonunda cengaverin birisi çıkıp "Haydin, üzeri kabuk bağlayan şu yaramıza bir tırnak atalım, bakalım altından ne çıkacak?" demiş ve System Shock'un devamı yapılmış. Ve işi gücü bütün gün oyun oynayıp oturduğu yerden(!), kolay(!) ve bol(!!!!) para kazanmak olan, "oyun inceleme" zanaatı ile uğraşan zavallı kesimden birisi bu devam oyununu inceleme, en ince detayına kadar açıklama, dibine kadar bitirdikten sonra tam çözümünü yazma, bu oyunun da atası gibi güme gitmesini önlemek için gerekirse 16'lık kalın bir odunla kafanıza vura vura System Shock 2'nin ne kadar mükemmel bir oyun olduğunu ve mutlaka alıp oynamanız gerektiğini sizlere nazikçe anlatma görevini yüklenmiş. Gökten üç elma düşmüş, altında kalanın canı çıksın...

"Bazıları SYSTEM'e o kadar körü körüne bağlıdır ki..."

Yukarıdaki saçmalıktan da anlayacağınız üzere, System Shock 2 ölünesi bir oyun. Hayatımda aslında bu kadar karmaşık yapıda olan bir oyunun basit ve kolay anlaşılır arabirimi sayesinde bu kadar rahat ve zevkli oynandığını görmedim (Yalan söylüyor! Jagged Alliance 2 ve Starfleet Commander için de aynı şeyleri düşündü! Nereden mi biliyorum? - BLX). Öyle şaak diye hemen bir oyun türüne sokamadığım System Shock 2 için, yarım ölçek FPS, yarım ölçek RPG desem doğru olur. Amaç, dünyadan altmışyedi trilyon mil (direkt olarak yazıyla yazdım ki, reseptörleriniz olayı çabuk algılasın) uzaklıktaki Von Braun adlı gemide, Cryogenic uykudan uyanan bir asker olarak bazı soruların cevabını bulmak. Bu cevapların arasında her uykuya yatırılan insanoğlu gibi silinen hafızanızın son iki haftalık kısmının uyanırken neden geriye yüklenmediğinin, sizinle sürekli irtibat kuran Palito adlı kadına nasıl ulaşabileceğinizin, Von Braun'un bilgisayarı Xerses'in neden sapıttığının ve siz uyandıktan 15 saniye sonra havaya uçan bölme tamamen uzaya çekilmeden canınızı nasıl kurtaracağınızın cevapları olacak. Haaa, bu arada siz uykudayken vücudunuza yerleştirilen bir takım sibernetik eklentilerin kaynağını, gemi mürettebatının parçalanmış cesetlerinin yerlere ve tavana neden kan gölleri içinde dekor vazifesi yaptığını ve karanlık koridorlarda dolaşan yüzlerce iğrenç yaratığın nereden peydahlandığını da bulmanız gerekiyor, o ayrı.



"Eğer bizden birisi değilse, SYSTEM'in bir parçasıdır"

System Shock 2 vasat grafiklerin dahice oyun dizaynı sayesinde nasıl da gözardı edilebileceğinin en takdir edilesi örneği. Genel grafik yapısı Thief'teki 16 bit "DARK ENGINE" kullanılarak oluşturulduğu için, sürekli sıkıcı koridorlarda koşuşturup, hiç de sevimli gözükmeyen yaratıkların arasında hayatta kalma çabası veriliyor ("yaratık" sıfatını taşıyan şeylerin genellikle sevimsiz olduklarını ben de biliyorum, kastettiğim yaratıkların grafik tasarımları). Ama oyunda öyle bir konu var ki, o konunun öyle bir işlenişi var ki, oyunun öylesi bir oynanışı var ki, dillere destan. Half Life'daki oyun akışının aksine, Von Braun'da her ne olduysa siz uyanmadan önce olmuş bitmiş. Siz etrafta bulduğunuz diskleri dinleyerek mürettebatın başına ne geldiğini anlamaya çalışıyorsunuz. Yani Half Life'daki "Başından beri buradayım ve neler olduğunu çok iyi biliyorum" hissi, yerini "Burada benim bilmediğim birşeyler olmuş ve sanırım sıradaki de benim" stresine bırakmış.

Oyun boyunca karşınıza çıkan engelleri (bilmece diyemeyeceğim kadar basit) aşmak için hiçbir zaman tek bir yol yok. Yani tamam, her bölümde size bir amaç veriliyor, mesela "Git şu şu bilgisayarları kapat ki geminin kontrolünü ele geçirebileyim" deniyor. Ama o amaca ulaşmak için oyunun sınırları dahilinde herhangi bir çözüm geliştirebilirsiniz. Diyelim küçük bir odayı tutan birçok yaratık var ve içeriden bir türlü sağ çıkamıyorsunuz... Hiç sorun değil, çıkartın biyolojik silahınızı, ayarlayın yaratık biyolojisine, var gücünüzle basın tetiğe. Ne, akademide silah derslerini astınız ve biyolojik silahı kullanacak yeteneğiniz mi yok? Sorun değil, çı-



kartın PSI Amp'ınızı (zihin gücünü arttıran bir cihaz, sonra anlatıcam) birkaç yaratığın beynini ele geçirin, seyredin gümbürtüyü. Ne, akademideyken Zihinsel Korelasyon ve Pedagojik Formasyon derslerinde sürekli Level mı okudunuz? Sorun değil, bir oda geriye dönüp güvenlik sistemini devre dışı bırakın, oradaki sabit savunma robotlarını (Turret) HACK edip kendi kullanımınıza açın ve odadakileri buraya çekin. Bu oyunda sorun çok, ama cevapların da sonu yok, bilmem anlatabildim mi?

Herhalde anlamışsınızdır, System Shock 2 hakkında o kadar heyecanlıyım ki bu dört sayfayı iki saatte (yazı hızıyla) doldurabilirim, ama oyunla yeni tanışacaklar arabirim tarafından Fransız moduna sokulacaktır, o yüzden oyunun açıklamasına geçeyim.

Arabirimin güzellikleri

Her ne kadar basit dedimse de, oyunun arabirimi ilk başta karmaşık gelecektir. Şimdi olay şu: (TAB)'a basarak eşya kullanım, özellik ve Inventory (INV) ekranına geçersiniz. Bu ekranın üstünde üzerinizdeki eşyalar bulunur (INV), üstte sağda üzerinizdeki zırh, elinizdeki silah ve onların altında çeşitli işler için güçlerinizi artıran Implant'lar bulunur. Sol altta sağlık ve zihinsel gücünüz (PSI), deney tüpü şeklindeki Research ikonu, seçtikten sonra bu ekranda gördüğünüz herşey hakkında bilgi alabileceğiniz soru işareti, üzerinde girdiğiniz her mekanın not alındığı harita ikonu ile oyun boyunca her işinize yarayacak olan Nanite (namı diğer, parraaa!) ile, çeşitli özelliklerinizi artırmakta kullanacağınız Cyber Module sayınız gözükür.

Sağ alttaki ikonlar ise:

PDA: Size gelen e-mail'ler, etrafta bulduğunuz mürettebatın bıraktığı notlar (Logs), o anki görevlerinizi gösteren Notes ve oyunun oynanışı hakkında size yardımcı olan Help bölümünden oluşan bilgisayarınız.

Hemen yanında, o ana kadar topladığınız anahtarlar.

Vee onun da yanında oyunun akışını birebir etkileyen, bütün özelliklerinizin görülebildiği MFD kısmı.

MFD nedir? Kullanılır mı?

MFD dört kısma ayrılan çeşitli özelliklerinizi gösterir. Çoğu oyunun aksine SS2'de özelliklerinizin tamamını, hatta büyük bir kısmını geliştiremiyorsunuz, çünkü bu işte kullandığınız CYBER MODULE'lar çok az bulunuyor. Ya belli bir özelliğinize ağırlık verir, diğer yanlarınızı boşlarsınız ya da "Herşeyden biraz olsun" mantığıyla oynayıp her yönden bilgili, ama hiçbirini doğru dürüst yapamayan bir adamınız olur. Karar sizin. Madem bu kadar önemli, şu özelliklerinize daha bir incelikli bakalım, değil mi?

1) STATS: Genel özelliklerinizin bulunduğu bölüm. Bunlardan hangisi neyi ne kadar etkiliyor bakalım.

Strength : Kas gücü, yakın dövüş ve eşya taşıma özelliklerini etkiler. Bu özelliği BrawnBoost Implant, Strength Hypo ve 2. seviyeden Strength PSI büyüsü etkiler.

Endurance: Sağlık seviyesi, radyasyon ve toksinlere dayanıklılığınızı etkiler. Implant: EndurBoost, İlaç: Endurance Hypo, PSI Gücü: Strength (2. seviye)

Psionics: Zihin gücü seviyesi, zihinsel saldırıların seviyesini belirler. Implant: PSI Boost, İlaç: PSI Hypo, PSI Gücü: PSI Amp (2. seviye)

Agility: Koşma hızınızı, zıplama yüksekliğinizi ve en önemlisi yakın dövüş silahını kullanma hızınızı etkiler. Implant: Swift Boost, İlaç: Speed Hypo, PSI Gücü: Agility (1. seviye)

Cybernetic Affinity: Hack, Modify ve Repair ederken başarı şansınızı artırır, tehlikeli kırmızı karelerin sayısını azaltır. Bunu artıran PSI Gücü: Cyber +2 (1. seviye)'dir ve mutlaka almanız gerekir.



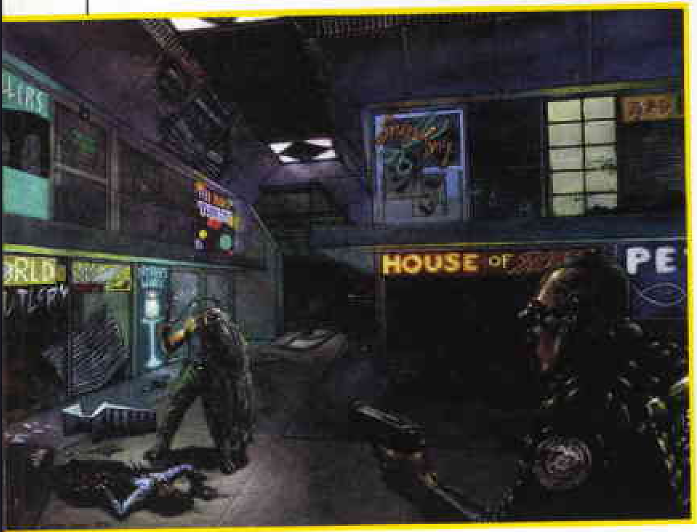


Stats bölümünün altındaki Traits kısmı, oyun sırasında karşılaştığınız bazı terminallerden alacağınız özel kabiliyetlere ev sahipliği yapacak. Bu özellikleri seçerken dikkatli olun, çünkü oyun boyunca sadece dört tane alabiliyorsunuz. Bence Cybernatically Enhanced ve Security Expert'i mutlaka alın.

2) TECH: Teknik ve bilimsel alanda ne kadar muktedirsiniz bakalım? Bu kategorideki özellikleriniz büyük önem taşıyor, ama aynı işi gören aletleri oyun boyunca sıkça bulacaksınız, bazılarına çok fazla önem vermeseniz de olur yani.

HACK: İşte oyundaki en, en, EN önemli özellik. Az önceki cümlede bulunan en'lerin sayısından da anlaşılacağı üzere, HACKING özelliği olmayan bir oyuncu ölü bir oyuncudur. Oyundaki hemen herşeyi bu özellik sayesinde değiştirebilirsiniz. Normalde açamadığınız sandıkları, kapıları, kilitleri açabilir, güvenlik sistemini devre dışı bırakabilir, güvenlik silahlarının kendi lehinize çalışmasını





sağlayabilirsiniz. Öyle veya böyle, en azından 3. seviye Hacking yapabilen bir karaktere ihtiyacınız olacak.





Alet: ICE Pick; Implant: ExperTech

REPAIR: Bu da çok önemli bir diğer özelliğimiz. Oyun boyunca siz de sinir katsayınız on binlere vururken göreceksiniz ki, kullandığınız bütün silahlar süratle bozulmak için can atıyorlar. İşte bozulan silahlarınızı ve oyun boyunca karşılaşacağınız terminalleri tamir etmek tamamen bu özelliğe bağlı.

Alet: Auto-Repair Unit

MODIFY: Silahlarınızın cephane kapasitesini, verdiği zararı ve menzilini artırmanıza yarar. Feda edilebilecek bir özelliktir, aklınızda bulunsun.

Alet: French Epstein Device; Implant: ExperTech

MAINTAIN: Bozulan silahlarınızı tamir ederken ne kadarlık bir iyileştirme yapabileceğinizi belirler. 3. seviye Maintain özelliğiniz var ise, her tamirat sonrası silahın durumu +3 oranında düzelir.

Alet: Disposable Maintenance Tool; **PSI Gücü:** Cyber

RESEARCH: Bulduğunuz yaratık parçalarının ve silahlarının ne işe yaradığını bulmak için önce araştırmanız gerekir. Araştırmalar için kimyasal maddelere gerek duyulur ki, bu kimyasalları her katta bulunan CHEMICAL STOREROOM'lardan bulabilirsiniz. Yanınızda taşımayı denemeyin bile, hiç gerek yok. Implant: Lab Assistant

Teknik özelliklerinize yardımcı olarak bulacağınız OS Upgrade Chip'leri ile sahip olduğunuz özellikleri daha da geliştirebilirsiniz. Bilmeniz gereken, OS Upgrade'lerin sahip olmadığınız özellikleri geliştirmediği ve en fazla 3. seviyeye kadar çıkabildikleri.

3) COMBAT: 4 kategori altındaki silahları kullanma yeteneğiniz. Bazı silahlar o silah kategorisinde minimum 3., bazıları da 6. seviye olmanızı gerektirir. Bu bölümdeki bütün özellikleri geliştirmeye kalkmayın. Ama hepsinde en azından 1. seviye olun ve iki tanesinde 3., birinde de 6. seviyeye ulaşmaya çalışın.

STANDARD: Cephane olarak standart mermi kullanan silahlar.

ENERGY: Enerji kullanan silahlar.

HEAVY: Ağır sınıf silahlar.

EXOTIC: Yaratık biyolojisinden parçalar kullanılarak yapılmış silahlar.

4) PSI: MFD içindeki son kategori olan PSI menüsünde beş seviyede toplam 35 psişik saldırı ve savunma büyüsü var. Bunların içinde en önemlileri ve mutlaka almanız gerekenler şunlar (ben oynarken, benim karakterime göre diğerlerini gereksiz buldum, siz farklı bir strateji uygularsanız o ayrı tabii):

1. **Seviye:** Hepsi

2. **Seviye:** Adrenaline, Regeneration, Strength, Localized Pryokinesis

3. **Seviye:** Electron Cascade, Energy Reflection

4. **Seviye:** Photonic Redirection

5. **Seviye:** Neural Restructure, Metacreative Barrier, Psycho-Reflective Aura

Oyyy patlıyom şimdi

Ben de sıkıldım, ama anlatılacak o kadar detay var ki, bitmiyor. Son olarak düşmanlarınızı ve nasıl öldürüleceklerinden de bahsedeyim, bitsin.

Hybrid: Üç tipi vardır. Zopa, Shotgun ve el bombası kullanan. Hemen herşey etkilidir, ama tabancanın namlusundan çıkacak tek Anti Personel mermisi işini bitirir.

Monkey: Fazla gelişmiş maymunlar, size zihinsel enerjiyle saldırabilir. Hybrid'e ne işlerse, buna iki katı işler.

Protocol Droid: "Ah, tabii efendim", "Pardon, nereye gittiğinizi göremedim?" gibi nazik sözlerle sizi karşılayan bu robot, dibinize kadar gelip havaya uçar. Tek bir zırh delici (AP) mermi veya enerji silahları işini görür.

Annelid Worm: Parazit. Tek bir standart mermi. Temize havale.

Arachnid Spider: Örümcek. Uzak dövüşün, ısırdığı zaman ölene kadar toksin hasarı alıyorsunuz. Anti Personel silahları iyidir, ama elektrik işlemez.

Turret: Sabit koruma cihazları, gördükleri anda ateş ederler. AP veya elektrik çok iyi işler, ama bence yok etmeyin, HACK edin.

Midwife: Cyborg-anne. Attığı lazerler çok hızlı ve etkili, ama zırh delici ve





elektriğe karşı çaresiz.

Robocop'taki diğer robota (Robocop olmayan) benzeyen robot: Gördüğünüz gibi yazıyı yazdığım sırada ismini unuttuğum bu amcamın da üç tipi var, tehlikelidir falan ama her robota işleyen buna da işleyecektir.

Cyborg Assasin: SAKIN sızden uzaklaşmasına izin vermeyin, ardı ardına attığı Shuriken'ler hayatı size dar eder. Yakınına girip Shard ile iki kere vurun ya da diğer robotlara yaptıklarınızı yapın, artık onlar da neyse...

Rumbler: Aşırı hızlı, aşırı güçlü, aşırı beyinsiz. Bunlara kesinlikle yaklaşmayın, hele iki tanesi birden gelirse yandınız. Ama kabuksu derilerinden midir nedir, cayır cayır yanıyorlar.

PSI Reaver: İşte, İŞTE nefret edeceğiniz öldürülesice, adı batasıca Reaver. Havada süzülüp PSI enerji topları atar, öldürseniz de yeniden ortaya çıkar, çünkü kendisi de psişik enerjiden oluşur. Öldürmek için önce Reaver'ı oluşturan minik beyni bulup ütülemelisiniz. Ama beyin genellikle öyle yerlerde oluyor ki, imanınız gerim gerim geriliyor. Nefret ediyorum yaa, nefret.

Çok uzadı bu yazı, nasıl toparlasam?

Tabii ki oyunculara tavsiye vererek. Buyurun, sizler için derlediğim tavsiyelere göz atın.

● Özellikleriniz için limit 6. seviyedir, ama büyü ve Booster'larla sekize kadar çıkarsınız.

● Oyuna başlamadan ne tür bir karakter yöneteceğinize karar verin. Her bakımdan güçlü bir karaktere sahip olmanız imkansız, o yüzden açıklarını alet ve implant'lerle çok iyi kapatan bir karakter elde etmeye bakın.

● Research için gereken kimyasalları ASLA yanınızda taşımayın. Gereksiz yere Inventory'de yer kapladığı gibi, 20 çeşitten fazla kimyasal var ve bir sonraki araştırmada hangisinin gerekeceğini bilmeniz imkansızdır.

● CYB özelliği Hacker tipleri için acayip önemlidir, o yüzden en az 2. seviye olmaya bakın ve Cyber PSI gücünü de almayı ihmal etmeyin. Birşeyi Hack etmeden önce bir Cyber patlatırsanız, sistemi kırma şansınız artar. Bu arada Hack işlemi, üç tane kareyi bitişik olarak açabilmenize bağlıdır, kasmayın, oynayınca anlarsınız.

● Turret'ları yok etmeyin, güvenlik sistemini devre dışı bıraktıktan sonra Turret'ları Hack ederek sizin için çalışmalarını sağlayabilirsiniz.

● Karakter yaratma yöntemi çok ilginç. Alıştırma bölümünden sonra size Navy (teknik özellikler), Marine (silah ve dayanıklılık) ve O.S.A. (zihin) birimlerinden hangisine katılacağınız soruluyor. İstediğinize gittikten sonra üç yıllık eğitiminizi alacağınız uzay üssüne gönderiliyorsunuz. Burada karşınıza üç tane kapı çıkıyor ve istediğiniz bir tanesine girip bir yıllık eğitime katılıyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken, sizde olmayan özellikleri kazandıracak eğitimleri almak. Örneğin Marine'lere katıldıysanız gitmeniz gereken görevler silah eğitimi değil, mesela, Hacking ve Maintenance özelliklerinizi artıracak eğitim görevleri olmalıdır. Marine'ler silah ve fiziksel güç, Navy teknik, O.S.A zihinsel yönden güçlüdür.

● Body of the Many bölümünün sonlarındaki PSI Reaver'larla uğraşmayın. Patlatın bir Speed Booster ve Invisibility, yanlarından koşarak geçin. Çünkü buradaki beş PSI Reaver'ın beyincikleri, merkezi beynin bulunduğu odada duvar kenarında. Hepsini parçalayın, geri dönüp kokan, öldürdükten sonra ufak parçalara ayrılması farz olan PSI Reaver'ları gebertin (nefret ettiğimden hiç bahsetmiş miydim?).

Bilmem fark ettiniz mi, benden beklenmeyecek bir şekilde dört sayfa boyunca hiç geyik yapmadım (hiç? HİÇ?! – BLX). Bunun sebebi System Shock 2'nin karmaşık ve çok detaylı bir yapıya sahip olması; kuru inceleme yaparak sizi "Eee, bişey anlamadık ki..." demek zorunda bırakmak istemem. Aslında bu kadar karışık göründüğüne bakmayın. Birkaç saat oynadıktan ve bu yazıyı okuduktan sonra çatır çatır Hybrid öldürüyor olacaksınız.

Valla böyle geyiksiz yazı yazmak acayip canımı sıktı, son olarak söyleyecek bir şey de bulamıyorum. Daha ne diyeyim ben size, System Shock 2'yi almazsanız midenizi içten dışa doğru kurtlar kemirsin...

NOT: Size tam çözüm de yaptım, Strateji Ustası'nda. Afiyet olsun.

Sinan Akkol

Alternatif

Fallout	4,5/5
Fallout 2	8/10
Ultik	4/5

System Shock 2

9

Minimum: P200, 32MB, 4MB Video

Önerilen: PII350, 64MB, 16MB Video

3D Hızlandırıcı: Glide, D3D

Multiplay: YOK

PSX Versiyonu: Yok, olamaz da!

BİLGİ İÇİN Aral İthalat (0212) 659 [illegible] 73

YAPIM Irrational Games

DAĞITIM Looking Glass

	Puan
Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	9
Zorluk	9
GENEL	9

Hidden & Dangerous

En büyük hobisi, İkinci Dünya Savaşı hakkında yazılan, çizilen, yapılan herşeyi okumak, seyretmek, dinlemek, araştırıp bulmak olan bir yazara verilebilecek en güzel oyun H&D'dır.



Dev tanklardan, dünyada eşi benzeri olmayan, o güne değin yapılmış en büyük savaş gemilerinden, yüzlerce denizaltıdan, milyonlarca askerden, atom bombasını, roketleri, jet uçaklarını, kıtalar arası balistik bombalamayı icad eden bilimadamlarıdan oluşan bir dev savaş makinesi tüm dünyayı ele geçirmeye ve Alman olmayan herkesi Alman halkının kölesi yapmaya o kadar yakındı ki, kimse ama kimsenin hele Almanların kendilerinin aklına zaferden şüphe etmek gelmiyordu. Ancak unuttukları çook küçük bir ayrıntı vardı. Gerçekten de küçücük olan bu ayrıntı Nazi Almanya'sının sonu olmuştu...



Neymiş Bu Küçük Ayrıntı?

Hitler'in ve onun peşinde koşan "toplumsal histeri krizi içindeki" gözleri boyanmış Alman halkının veya askerlerinin zerre kadar değer vermediği, küçük, sıradan, normal insanlar Hitler'in emeline ulaşamaması için ellerindeki tek varlığı, hayatlarını ortaya koymuşlardı..



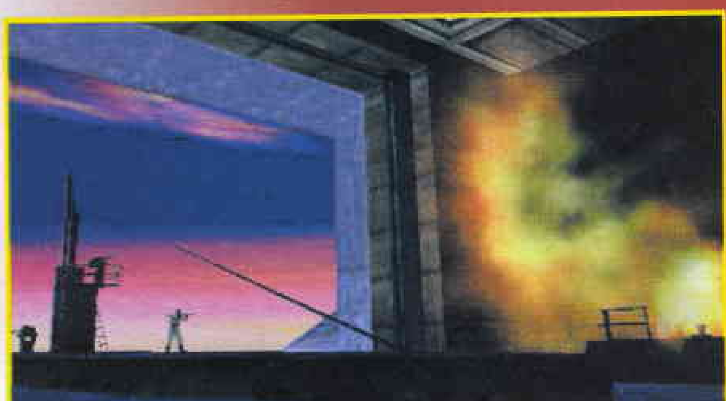
Bu gün haftada 35 saat çalışarak belki de dünyanın en az çalışan ama en çok kazanan ve en çok refah içinde yaşayan şanslı insanlarından olan "tembel ve sefa düşkünü..)))" Fransız insanının, Hitler'in işgal ettiği ülkeler içindeki en tehlikeli kontrgerilla harekatını oluşturacağını, elbette, Hitler'i bırakın, Majino hattı gibi bir çocuk oyuncağı ile Hitler'in dev ordusunu durdurabileceklerini sanan hayalperest Fransızlar bile tahmin etmiyordu, eminim...

Oha! Bir Paragraf Uzunluğunda Cümle Kurdun, Birazda Oyunu Anlat

Hitler'i ve onun dev ordusunu yerin dibine geçiren ne her uçuşta bir kaç tanesi çakılan Amerikalıların dev bombardıman uçakları "uçan tabutlar", ne Rusların tanksavar mermisi falan tanımayan ağır tankları, ne İngilizlerin çay içmeyi erteleyemecekleri için saat beşe görev koymayan Kraliyet Hava Kuvvetleri ne de diğer müttefik ülkelerin Alman Mausserleri karşısında patır patır ölen askerleri idi..

Eidos'un Commandos'unu hatırlayın (Zaten eminim kimse unutmamıştır), sonra zeka özürlü Lara'ya biraz beyin eklediğinizi düşünün, biliyorum bunu düşünmek çok zor ama zorlayın kendinizi...Nasıl? Hâlâ mı düşünemiyorsunuz, neyse boşverin... örneği geri alıyorum... Commandos'u oldukça kaliteli bir üçboyutlu oyun olarak düşünün. Savaş alanını askerlerinizin gözünden veya istediğiniz herhangi bir açıdan görebildiğiniz bu üçboyutlu Commandos oyununa doyurucu miktarda strateji ekleyin, bol bol silah, mermi, bomba hatta tanklar, kamyonlar ekleyin. İşte iyice karıştırdığınız bu oyunun adı Hidden & Dangerous olurdu..

İkinci Dünya Savaşı sırasında, müttefik özel kuvetlerinin Almanların önemli hedeflerine karşı düzenledikleri son derece gizli sabotaj ve benzeri görevleri konu alan H&D'de stratejı oyunlarına verdiği destek ile saygı kazanan Talonsoft imzası var.



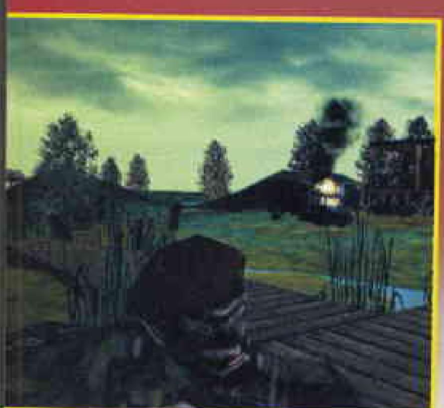


Ben Alman'ın İyi Adam Yakanını Severim

H&D, daha düne kadar geri kalmış Sovyet teknolojisi ile yaşamlarını sürdürmeye çalışan Çek Cumhuriyeti kökenli bir geliştirici tarafından yazıldığı için önce şüpheyle yaklaşılan bir oyun olsa da, oynanmaya başlandığında Çekleri bilgisayar alanında katettikleri devrim konusunda kıskanmanıza neden olacak kadar gelişmiş ve sürükleyici bir yapım.

Oyun başladığında, özel kuvvetler birliğinde görevli sınırlı sayıdaki askerden veya Alaman işgali altındaki bölgeye sızmış ve sivil yaşam sürerek kendisini gizleyen ajanlardan küçük bir takım seçerek operasyon yapılacak bölgenin yakınına kamp kuruluyor. Bu sırada, birkaç görev sürecek olan bir operasyonda ihtiyacınız olabilecek tüm mühimmatı da yanınıza almanızda fayda vardır, yoksa havaya uçurulması gereken bir binanın bulunduğu göreve elinizde hiç dinamit olmadan gitmek zorunda kalırsınız ki bu durumdaki tek ümidiniz de haritanın bir yerlerinde birkaç lokum dinamit bulmak olacaktır. Ama emin olun, programcılar veya Almanlar, siz kolayca binalarını havaya uçarabilesiniz diye etrafa kırmızı kırmızı dinamit lokumları bırakmıyorlar.

Her operasyon veya kampanya birkaç alt görevden oluşuyor. Örneğin Almanlar tarafından düşürülmüş bir bombardıman uçağının esir edilmiş pilotunu kurtarmak için başlatılan bir kampanyada önce pilotların esir edildiği ülkeye sızmak için bir göreve çıkıyor ve buluşma noktasında sizi bekleyen partizanlara katılıyorsunuz.



İşler bu kadarla bitmiyor, hatta yeni başlıyor. Daha bu ilk sızma görevinde bile adam ve cephane kaybı verebiliyorsunuz.. Ardından partizanlar sizi askerlerin esir edildiği komplekslerin yakınına bırakıyorlar ve ikinci göreviniz başlıyor. Burada da hem esir pilotları kurtarıp hem de hazır gelmişken bir iki fabrika binasını havaya uçuruyorsunuz, ama diyorum ya daha işler bitmedi, muhtemelen biraz hasar verdiniz ve şimdi de geri dönmeniz lazım. Fakat bu sefer işler daha da zor, çünkü artık Almanlar sizden haberdarlar ve peşinize düşmüş durumdalar; üstelik siz eskisi kadar güçlü veya hazır değilsiniz, adamlarınızdan birkaçını kaybetmiş, cephanenizin önemli bölümünü harcamışsınız, Almanların üzerinden çıkan silahların ise ancak çok az kısmı sizin görevinize uygun kapasitede ve özellikte.. Gelin de çıkın işin içinden bakalım.

Yazından Çıkardığımız Sonuç: Bu Oyun Çook İyi

H&D, sürükleyici ve heyecanlı bir oyun, stratejik kararlar aldığınız harita ekranında bile temponun düşmediğini hissediyorsunuz. Adamlarınızın yapay zekası ise üzerine gelen kaplana sadece bakmakla yetinen Lara'nın olmayan zekası ile karşılaştırılamaz bile.

Her göreve en fazla dört askerle çıkabiliyorsunuz ve bunlardan istediğiniz birini istediğiniz an askerin gözlerinden veya üçüncü sahış kamerasından yönetebiliyorsunuz. Siz bir askerin kumandasını almışken, diğer üç adamınız oyun ekranından veya harita ekranından onlara verdiğiniz emirleri uyguluyorlar ve bu sırada ağırlıklı olarak inisiyatiflerini kullanabiliyorlar. Özellikle karşılarına bir Alman çıktığında veya ateş altında kaldıklarında ya da hareket hissettiklerinde parmakları tetiğe gidiveriyor, yere çömeliyorlar ve stres altındaki bir asker gibi bütün mermilerini düşmanın üzerine kusuyorlar.

Bütün sürükleyiciliğine rağmen göze fazla çarpmasa da bazı mantık hataları ve programdan kaynaklandığını sandığım çalışma hataları ile karşılaştığımı da belirtmeliyim. Öncelikle oyunun fazla karıştığı, sağda solda koşuşan askerlerin sayısının fazlalaştığı anlarda program saçmalayabiliyor ve bir saniye önce yanıbaşınızda dövüşen askerlerinizden birinin, ışınlanmış gibi yanınızdan yok olduğunu ve haritanın çok alakasız bir yerinde ortaya çıktığını görebiliyorsu-



nuz...Olursa şaşırmayın, ama şaşırmak istiyorsanız oyunla ilgili bazı mantıksal hataları anlatayım... Özel görevler için eğitilmiş bir komando birliğinin cephaneleri arasında nedense İkinci Dünya Savaşı sırasında kullanılmaya başlanmış ve su geçirmez askeri kumaşlar içinde taşınarak hedefin yanına bırakılan standart ordu malı Satchel Charge'ları göremedim. Adamlarımız bina havaya uçurmak için madenciler gibi kırmızı kırmızı dinamit lokumları kullanıyorlar ki, çevrede dolaşan Alman devriyeleri bu dinamitleri kolayca fark edip etkisiz hale getirebilsinler.. Askeri bir strateji oyununda olmaması gereken çok komik bir hatadır bu, uzun süre hatırlayıp güleceğim...

İkinci bir ayrıntı ise belki benim İkinci Dünya Savaşı'na karşı olan düşkünlüğüm nedeniyle yakaladığım bir durum, ama Alman piyadelerinin kullandığı hafif makineli tüfekler gerçekte o kadar geri tepmeye sahiptirler ki, silahı gözünüzün önüne getirip nişan alırsanız muhtemelen gözünüz çıkar, o yüzden dirsek ve göğüs arasına sıkıştırılarak kullanılan bu silahların oyunun afişinde bile Alman askerlerinin gözüne kadar sokulmuş olması beni biraz gülümsetti..

Yine de oyun çok güzel... Alın oynayın, savaşın tadına varın... L

Cem Şancı



Alternatif

Oyun	Puan
Rainbow Six	4/5
Delta Force	8/10
SpecOps	4/5

Hidden & Dangerous — GENEL 9

Minimum: P200, 32 MB Ram, 3D Video
Önerilen: PII 350, 64 MB Ram, 3D Video
3D Hızlandırıcı: D3D
Multiplay: VAR
PSX Versiyonu: YOK

BİLGİ İÇİN
YAPIM Illusion Softworks
DAĞITIM Talonsoft

	Puan
Grafik	9
Ses/Müzik	8
Atmosfer	10
Zorluk	9
GENEL	9

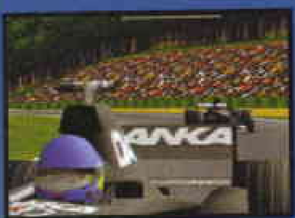


Official FORMULA 1 Racing

Bir manyaktan zırdeli türetmenin iki garantili yolu. Deprem ve berbat oyunlar...



Kendisine daha çok gençken "manyak", "deli köpek", ya da "katil" isimleri takılmış kendi halindeki normal bir kaçığı nasıl daha da çıldırtabilirsiniz? Bunun pek çok yolu var tabii, ama şu aralar zırt pırt maruz kaldığımız iki olay burada ele alınmaya değecek yöntemler, o yüzden ben de ele alacağım, aklınızda bulunsun. İlk yöntem söz konusu elemanın çocukluğundan gelen bir kapalı yer ve diri diri gömülme korkusunun bulunmasını gerektirir. Ayrıca yine bu elemanın doğaya, toprağa, ormana, velhasılı kelâm modern hayatın zıddı sayılan herşeye aşık olmalıdır. Yaşamak istediği yerlerin başında basit orman evlerinin ve göçebe çadırlarının bulunması özellikle önemlidir! Öyle ki bu eleman beton bloklardan ve hatta otomobil gibi kapalı taşıtlardan bile ölümüne nefret etmelidir, o yüzden hayatının son 9 yılını motorsiklet üzerinde geçirmiş olmalıdır. Ormana girdiğinde kendini bir orman elfi kadar evinde hissetmesine rağmen, basit bir hobbit kovuğuna girmekten bile tırsarken, bunu belli etmemek için büyük bir çaba sarfetmesi de işin balı, kaymağı olur hani. İşte siz bu elemanı alır, İstanbul gibi gırtlağına kadar çürük beton yığınlarıyla dolu bir yere tıkar, sonra da günde 3-5 defa sallarsanız, kısa bir süre sonra düşüncelerini bile toplayamayan bir kaçıkötesi yaratık, bir mega-zırdeli elde edersiniz. Diğer yöntem mi nedir? Basit, onu bir dergiye oyun yazarı yapın ve eline üzerine basıldığı CD'ye bile değmeyecek oyunlar verin, özellikle de araba yarışı oyunları! Eğer her iki yöntemi birarada uygularsanız çok kısa sürede amacınızdan bile fazlasına ulaşırsınız, emin olun. Biliyorum, hepimiz aynı şeyleri yaşıyor, aynı korkuyla yanıyoruz, o yüzden şikayeti kesip esas konuya geliyorum. Fakat aslında bir yerde trajikomik bir olay bu, önce koca beton bloklarını deli gibi her yere dikiyor, sonra da "Ya tepeme çökerse?" korkusuyla çadır kurmak için bir parça yeşil alan aramaya çıkıyoruz. Çok mu akıllıyız ne?











Bir Yarış Oyunu Daha Oynarsam...

İşte bir yarış oyunu daha size, eğer bir konserve kutusuna tıkılıp saatte 300 km sürate çıkmak gibi acayip tutkularınız varsa, tabii ki bunu da alıp oynayacaksınız, ben kötü desem de... Sonuçta etraf korsan oyun kaynıyor ve şu kaçık yazarın ne dediğinin ne önemi var ki? Değil mi? Neyse, elimizdeki bu oyunu Fransız Lankhor firması geliştirmiş, Eidos firması da piyasaya sürmüş. Ancak görebildiğim kadarıyla Lankhor çalışanları olaya biraz "Fransız" kalmışlar, sebeplerini anlatacağım tabii. Sistem ihtiyaçları olayında Pentium 90 filan yeter deniyor, ama hiç kendinizi kandırmayın, adam gibi bir sisteminiz yoksa bu zamanda oyun oynamaya filan kalkmayın. Windows 98'i bile kastıra kastıra açan bir sistemle yarış oyunu oynandığı nerede duyulmuş? Tabii öyle sağlam bir sistem alınca ona uygun da oyun oynamak gerekir, tanıdığım bazı insanlar P2-350 makinelerde Arkanoid filan oynayıp beni delirtiyorlar da, oradan da laf dokunduravım dedim.

Dört Teker, Bir Motor Hesabı...

Bugüne dek Formula-1 denen yarışlardan haberiniz olmamışsa yanlış yazıyı okuyorsunuz demektir. Yok eğer Formula-1 delisiyseniz, o zaman zaten bu meret oyunun konusunu da biliyorsunuz demektir, sonuçta piyasaya çıkan ilk F-1 yarış oyunu değil bu. Evet, bu bir yarış oyunu, ancak genelde bu tarz oyunlar iki genel sınıfa ayrılırlar. İlki gerçeklik meraklılarına yönelik hazırlanan son derece detaylı simülasyon tarzı yapımlardır. Diğerleri ise biraz hız duygusu tatmak isteyen, ama bütün o detaylarla uğraşmaktan korkanlara hitap edecek şekilde yapılan oyunlardır. İşte tam bu noktada elimizdeki bu oyun çelişkili bir grafik çiziyor. Hem Arcade hem de sim modlarında oynamanıza imkan tanıyarak her iki kitleyi de memnun etmeyi planlayan oyun, maalesef ikisinde de pek başarılı olamıyor. Sim modunda oynamayı sevenler için, oyun ne grafik, ne de pit ayarları açısından yeterince detaylı değil. Diğer gruptakiler ise az da olsa yine de yer verilmiş bulunan ince ayarlarla uğraşmaktan kaçacak, sonuçta da işin pek zevkini alamayacaklardır. Sonuçta oyun birden fazla grubu tatmin etmeye çalışarak ilk eksi puanını almış oluyor. Ama aslında bu oldukça büyük bir eksi puan, çünkü özellikle grafikler ve bu tarz oyunlarda çok önemli olan bazı özel efektler oldukça zayıf kalıyor. Öncelikle grafik detay pek iyi değil, arabalar prizma tekerlekleri olan sigara paketlerini çağrıştırıyor, daha eski oyunlarda çok daha iyilerini gördüm. Ayrıca görsel efektler olmasa daha iyi derecesinde kötü, hele araçların kazaları tam komedi. Saatte 200 km ile duvara çarpınca sadece bir lastik patlamasıyla yırtmanız bir yana, görsel açıdan hiçbir değişiklik olmuyor, yani hasarların gerçekçi olmaması dışında, grafik olarak modellenmesi diye bir şey de söz konusu değil. Ayrıca pistlerin ne derece gerçeğe uygun olarak oyuna aktarıldığını bilemem ama, çevre tasarımının son derece kötü olduğunu söyleyebilirim, özellikle seyircilerin çizimi bana eski Amiga oyunlarını hatırlattı.

Parh EtmehYassah Hemşerüm!

Tabii tamamen gerçekçi olduğunu iddia eden bir yarış oyununda gerçek takımları, sürücüleri ve araçları bulmak pek şaşırtıcı değil, istediğiniz birini seçebilmeniz de öyle. Asıl şaşırtıcı olan bu denli iddialı bir oyunda zorluk seviyesinde yapılan değişikliğin sadece aracınızın maksimum hızını etkilemesi,





yani kolayda oynarsanız sadece diğerlerinden çok daha hızlı gidebiliyorsunuz, o kadar. Aslında genel olarak yarışın kendisi bu tarz oyunlarda tecrübeli kişileri neredeyse sıkacak kadar kolay denebilir. Esas zor ve kızdırıcı nokta yapay zekanın tavırları. Normalde F-1 yarışları basit okul kermesleri kadar barışçıl ve şirin bir havada geçmez, her zaman pistte rekabet ve "yakın temas" mevcuttur, burası doğru. Ama bu oyunda yapay zeka yarışçılar adeta Mad Max tarzı pilotaj uygulamayı kendilerine görev biliyorlar. Gerçekte diskalifiye edilmenize yol açacak kadar bariz sıkıştırma ve yoldan çıkarma teşebbüsleri gırla gidiyor. Gerçek yarışlar bu denli kırıcı geçseydi, hiçbir takım sezon sonunu göremezdi! Belirgin bir biçimde yapay zeka eksikliği bu şekilde kapatılmaya çalışılmış ve bu da oyunu gerçekçi olmaktan çok uzaklaştıran bir başka etken. Hesapta karşınıza "gerçek" pilotlar çıkıyor, ama yapay zekaları standart bir taksi "şöferi" kadar, bilmem anlatabildim mi? Öte yandan pit bölgesinden gelen telsiz mesajları gibi bazı detaylar oyunun skorunu yükseltirken, menülerde Mouse kullanamamanız gibi saçmalıklar insanın sinirini bozuyor.

Usta, Teker Dönüyo! HAHAHAHAAA...

Genel olarak bu tarz oyunlarda hep bir atmosfer eksikliği hissetmişimdir, belki bu benim otomobillerle pek fazla ilgilenmememden kaynaklanıyordur. Ancak şurası da bir gerçek ki, çoğu oyun sadece sürat duygusunu yaşatmayı amaçlar, halbuki gerçek bir yarış pilotu aracının direksiyonunda değilken bile büyük gerilim altındadır. Çoğu oyun insana kendini "gerçek bir yarış pilotu" gibi hissettirmeyi pek başaramaz, burada da durum farklı değil. Atmosfer pek sürükleyici değil, yarışta tam gaz gitmek dışında kan basıncını pek yükselten ya da sizi düşünmeye zorlayan bir unsur mevcut değil. Kaldı ki daha önce dediğim gibi yarış kısmı da öyle zor sayılmaz. Sonuç olarak bu oyun öyle çok iyi bir yapım sayılmaz. F-1 severlerin oynayabilecekleri daha eski, ama daha güzel oyunlar var piyasada. Bu ise ancak vasat bir yapım olarak nitelendirilebilir, hemen her açıdan gelişmiş ve detaylı bir oyun beklentisini karşılamaktan çok uzak. L

Mad Dog

Alternatif

F1 Racing Simulation	4/5
Monaco Grand Prix Racing 2	5/10
Precision Racing	3.5/5



Official FORMULA 1 Racing

5

Minimum	P-90, 16 MB RAM
Önerilen	PII266, 32 MB RAM
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	VAR
PSX Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN
YAPIM Lankhor
DAĞITIM Eidos

	Puan
Grafik	5
Ses/Müzik	6
Atmosfer	4
Zorluk	5
GENEL	5

DRAKAN

Order of the Flame


Bazı efsanelerde gerçeklik payı vardır

Günümüzden yıllar önce insanlar bu günden çok farklı bir hayat yaşadılar. O döneme yeryüzüne büyücüler, şövalyeler, ejderhalar, güç ve gurur hakimdi. İnsanlar ve ejderhalar dost ya da düşman şeklinde bulunuyorlar (yani duruma göre değişiyordu). Büyücüler kendini tanrı ilan ediyor, şövalyeler de gururlarını ve şanlarını sonuna kadar koruyorlardı. Biraz abartı da olsa değişik bir dünyayı yaşıyorlardı. Ortada insanları etkileyen bir sihir vardı. Ve bu hayatta kalmalarını sağlıyordu. Birden bu dünyaya hakim olan bu güç yok oldu. Yaşam yavaş yavaş tükendi. Büyücüler kitaplarını yaktılar, şövalyeler kılıçlarını ve zırhlarını bıraktılar. Ejderhalarsa para için öldürüldüler, hayatta kalanlarsa bir kenara çekilip nesillerinin tükenmesini izledi ve geriye sadece hikayeleri kaldı. Bu öyküler insanların beynine iyi kazınmış olmalı ki, hâlâ bu öyküleri düşünmeye ve yeni hikayeler yaratmaya devam ettiler. Hayallerini sonuna kadar zorladılar. Hatta bunların üzerine oyunlar bile yapıldı. Kart oyunlarından tutun da bilgisayar oyunlarına kadar. Bunlardan bir tanesi de Drakan. Sizin de bu tür eski efsanelerden birini yaşamaya isteğiniz varsa, bu oyunu kesin alın. Eğer aldıysanız anlatacaklarımı iyi dinleyin.



Her olayın bir hikayesi vardır.

Rynn (kahramanımız) erkek kardeşi ile evine giderken, Orc'ların saldırısına uğrar. Aslında bu sadece onlara yapılmış bir saldırı değil, bütün köye yapılan bir baskındır. Yaratıklarla yaptığı sıkı bir dövüşten sonra yaralanıp yere yığılır. Kendine geldiğinde köyünün darmaduman olduğunu görür, henüz ölmemiş bir yaşlı adam olanları anlatır. Köyünüze kötülüğün geldiğini ve bir kısım insanların öldürülüp bir kısmının ise kaçırıldığını söyler (Gariptir, ondan başka kimse kalmamış köyde cesetleri bile toplamışlar) İşte bu noktadan sonra oyuna siz müdahale ediyorsunuz. Kardeşinizi bulmak ve köyünüze yapılanları ödetmek için yola koyuluyorsunuz. Tabii ki bunu tek başına yapamazsınız, o kadar yolu kat etmek için bir yardımcı lazım (bir ejderha), önce onu bulup sonra yola devam etmeniz gerekiyor.

Tomb Raider tarzında hazırlanıp güzel grafiklerle süslenmiş Third Person bir oyun. Burada dikkate alınması gereken bir durum var: kahramanımız bir kadın (sizi bilmem ama bence çok güzel).

Kontrol etmek

Kahramanımız normal olarak yön tuşları ile hareket ediyor, ama oyun üç boyutlu olduğu için her yönden düşman geliyor. Bunları görebilmeniz için Mouse'u iyi kullanmanız gerekiyor. Çok aradım, ama Keyboard üzerinde etrafa bakmanızı sağlayacak bir tuş kombinasyonu yok. Kendinizi bir şekilde Mouse kullanmaya alıştırmalısınız. Bu gerçekten büyük kolaylık sağlıyor. İyi, güzel; etrafa bakıyoruz, ama bazı düşmanlar çok kısa boylu, bazıları da çok uzun. Bunlara nasıl saldıracağız sorusuna verilecek cevap şu; hanımefendi alçaktakilere çok fazla vuramıyor. Sadece yere bakmak ile yetinmiyor, kısa boyluları yenmek için diz çökmeniz gerekiyor (CTRL).

Oyuna ilk başladınızda, elinizde dandik bir kılıçtan başka bir şey yok. 'END' tuşuna basarak elinizde ne var ne yok görme şansınız var. Bu tuşa bastığınızda karşınıza gelen panodan elinizdekileri görebilir, buraya ekleme çıkarma yapabilirsiniz. Kullanacağınız objeyi seçip Ryyn üzerine getirip bırakmanız onu kullanmak için yeterli olacaktır. Sınırlı sayıda silah alabiliyorsunuz, eğer almıyorsa şaşırmayın; yer kalmamış demektir.

İlk olarak olaya yayan olarak giriyoruz. Tabii ki bu hep böyle sürmüyor. Bir bölüm sonra saygıdeğer bir ejderha ile yolunuza devam edeceksiniz. Ejderha koskoca hayvan, her yere sığmıyor. Bu yüzden ejderhayı kullandığınız zamanlarda bile bazı yerlere yayan gitmek zorunda kalabilirsiniz.

Ejderha Uçuşu

Saygıdeğer ejderhamız havada uçabilme yeteneğine de sahip bir hayvan olduğu için istediğimiz yere kolayca uçup gidebiliyoruz. Ejderhayı kontrol etmeniz için gerekli olan tek şey üzerine binmeniz. Daha sonra Shift ile havalanabilir, Ctrl ile alçalıp yere konduktan sonra, üzerinden inebilirsiniz. Ryyn'da kullandığınız bütün hareketleri aynı şekilde kullanıyorsunuz.

Oyun sırasındaki tek amacınız, içinde bulunduğunuz bölümün kapısını açacak anahtarı bulmak; bu yüzden de iyi araştırma yapmanız gerekiyor. Bakabildiğiniz her yere bakın, yıkılmış evlerden çok, sağlam kalmış binaları bakın. İçinde muhakkak işinize yarar bir şeyler bulacaksınız (Kapıları açacak anahtarlar veya bir işini yapmaya karşılık size harita verecek insanlar). Diğerlerinde silah ya da hayat artırıcı iksirler çıkıyor. Bunları da durumunuza göre değerlendiriniz.

Siz havada ejderha ile özgürce uçarken, düşmanlarınız armut toplamıyor. Tabii ki onlarda yerden size alev topları, havadan ejderhalar yolluyorlar. Alev topları için manevra yapmanız şart, ama ilk bölümlerde fazla etkili değiller. Sağa ve sola kayarak kolayca halledebilirsiniz, çünkü hareket etmiyorlar, ama havadaki düşmanlarınız öyle değil, sizi takip edip onlar da sizin gibi yön değiştiriyorlar. Onları alt etmenin en kolay yolu, geri geri uçup kafalarına saydırmak , yani üzerlerine gitmeyin. Eğer sayıca sizlerden fazlaysa büyük ihtimalle kazanıyorlar (dikkat).



Yer savaşları için ise ayrı durumlar mevcut. Eğer karşınızdakinin kalkanı yok ve ufak tefekse işini çabuk halledebilirsiniz. Ama elinde kalkan varsa ve iri yarı ise, işiniz biraz zor. Bu durumda elinizdeki en güçlü silahı seçmenizi öneririm. Genel-



de düşmanın üstüne gitmeyin, ölen düşmanınız bir yere eğilip sizi atlatabilir. Düşmanınızın etrafında dönerek savaşınız (Mouse kullanarak); bu onu daha kolay öldürmenizi sağlayacaktır. Ondan kaçmaya çalışmayın, çünkü en güçsüzü bile arkanızdan gelip size yetişiyor. Bu da ekstradan birkaç darbe almanız demek. Adamın dibine girdiyseniz, sakın aniden dönme gafletinde bulunup END tuşu ile bir şeyler değiştirmeye kalkmayın, adamlar siz bunları yaparken de canınıza okuyabiliyorlar.

Oyunun araştırma yönü o kadar da zor değil, kesinlikle çıkışı bir şekilde buluyorsunuz. Hem de bu sizi sıkmıyor, çünkü gidebileceğiniz yerler sınırlı ve Shadowman'deki gibi bir daha geri dönmek zorunda değilsiniz.

Teknoloji

Gerçekten grafik olarak iyi tasarlanmış bir oyun. Artık kötü grafikli oyunlar çıkacağını sanmıyorum. OpenGL'i sonuna kadar destekliyor. Voodoo veya TNT'niz varsa, oyunun grafiklerinden bayağı hoşnut olacaksınız. Atmosfer bakımından bulunduğu dönemi çok iyi yansıtmayı başarmışlar, kendimi sanki ejderhalar diyarında yaşıyormuş gibi hissettim. Ses olarak çok etkili bir şey yok, efektler zayıf. Sanki bu konuda çok fazla uğraşılmamış ya da bir an önce oyunu bitirelim mantığı ile özen gösterilmemiş. Ama oynamanızı çok etkilemiyor, genelde zevk alarak oynayabilirsiniz.



Alternatif

Deathtrap Dungeon	3,5/5
Die by the Sword	5/5
Tomb Raider 3	9/10

Yapay zeka

Karşınızdakilerin yapay zekaları epey gelişkin, sizi çok uzaktan algılayabiliyorlar, sizin ateşlerinize karşı çeşitli savunma yollarını seçebiliyorlar. Yalnız yapamadıkları bir şey var, o da masanın etrafından dolaşmak. Eğer güçlü bir yaratıkla karşı karşıya iseniz ve önünüzde bir masa ya da bir direk, taş bulursanız arkasına gelin. Size ulaşmak için bayağı düşünüyorlar, ama size ulaşamıyorlar. Arkasını dönüyor ve siz de işini bitiriyorsunuz.

Grafik olarak iyi, konu yönünden fazla uğraşılmamış bir oyun. En güzel özellik ejderhanın uçuşu olmuş. Çoğu yerde oyununun mantığını bir kenara bırakıp uçtuğum oldu. İyi yanlarının yanı sıra, kötü yanları da var. Bunlar oyun içinde çok fazla konum hatası olması, ejderhanın olur olmadık yerlere inerken en kolay yere inmekte zorlanması. Bunlar oyunu oynanmaz kılmıyor, ama ister istemez insanı rahatsız ediyor. Biraz daha özen gösterselerdi, oyun tarzında mükemmel olacaktı (Fazla da abartmamak lazım). Oyun son zamanlarda gördüğüm birkaç iyi oyundan biri. Biraz eski çağda yaşayıp biraz da ejderha uçuşu yapmak istiyorsanız, bu oyunu oynayabilirsiniz.

İyi oyunlar **L**

Sinan Almaç

DRAKAN

8

Minimum: P166, 32 MB RAM, 3D

Önerilen: PII300, 64 MB, 16 MB 3D

3D Hızlandırıcı: Glide, D3D (Gerekiyor)

Multiplay: YOK

PSX Versiyonu: YOK

BİLGİ İÇİN

YAPIM: Psygnosis

DAĞITIM: Psygnosis

	Puan
Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	7
GENEL	8

MIG ALLEY



Jetlerin ilk dönemlerini konu alan az sayıda simülasyondan biri

2. Dünya Savaşı'nda ortak düşmanlarını yok eden kapitalist ve komünist kutuplar birbirleriyle karşı karşıya gelmekte fazla gecikmediler. O yıllarda korkunç birer sanayi gücü geliştirerek zafere ulaşan Amerika ve Rusya tüm dünyayı kendi etki alanına bölüyordu. Bu arada her iki taraf da atom bombasına sahipti ve gerginlik arttıkça bir nükleer savaş çıkma riski de katlanmaktaydı. Özellikle Pentagon'da bu yeni oyuncakla biraz daha oynamak isteyen bazı manyak generaller her gün başkan Truman'ın masasına yeni bir Rusya'yı ya da Çin'i bombalama planı getiriyorlardı. '40'ların sonunda Çin'de Sovyetler'in desteklediği Mao Zedung güçleri Amerikalıların yardım ettiği Çankayşek kuvvetlerine üstün gelmişti. Kore'de ise savaşın bitiminden beri 38. Paralel'in kuzeyi Sovyetler'in, güneyi ise Amerikalılar'ın denetimindeydi. Her şey birdenbire 1950'de T-34 tankları desteğindeki kuzey birliklerinin güneye saldırıp Seul'e kadar ilerlemesiyle değişti. Amerikalılar hemen bölgeye asker yığıp Komünistler'i kuzeye doğru püskürttüler. Bu kez de Çin ordusu Kuzeyliler'i desteklemek için Kore'ye girdi. Amerikalılar'ın üstün teknolojilerine karşın, Çinliler'in ciddi bir nüfus problemi vardı ve Batılı dostlarından kibarca bu konuda kendilerine yardımcı olmalarını istediler. O günleri yaşayan bir Çin subayı şöyle anlatıyor: 'Önce bir manga asker gönderirdik, başaramayacaklarını bile bile. Onlar düşünce bir bölük, daha sonra da bir tabur. Sonunda düşmanın modern silahları ısınıp çalışmaz hale gelirdi ve tüm gücümüzle saldırıp tepeyi alırdık. En sık kullandığımız taktik buydu.' II. Dünya Savaşı sırasında Almanya'ya Bor satan Türkiye ise Stalin tarafından açıkça tehdit edilmiş, hatta Kars ve Ardahan illerimiz doğrudan istenmişti. Bu tehdit karşısında, son savaşta kendileri için yine gebermediğimizden bize küsen batılı devletler kıllarını bile kıpırdatmadılar. Biz de Nato nükleer şemsiyesinin altına girebilmek amacıyla Kore'ye 5000 kişilik bir tugay gönderdik. Üç yıl süren savaş sırasında bu tugay büyük yararlılıklar gösterdi, hatta bir keresinde Amerikan VIII. Ordusu'nu sarılıp imha edilmekten kurtardı. Ve sonunda Türkiye yurdundan binlerce kilometre uzakta şehit düşen 721 evladının canları karşılığında Nato'ya girme hakkını kazandı. İşin ilginci aynı yıllarda Doğu Türkistan ve Tibet de Çin işgaline uğruyordu ama bunlar dünyada Kore olayı kadar yankı uyandırmadı. Çankayşek saflarında çarpışan Doğu Türkistanlılar Rusya ile Çin'in arasında her türlü destekten yoksundular ve Kaşgar, Urumçi, Turfan gibi Türk uygarlığının merkezleri Çin'in eline geçti. Aynı sırada Anadolu Türkler'i Kore Yarımadası'nda yine Çinliler'le çarpışıyordu. Bunlar 2 bin yıldır süren Çin Türk savaşlarının belki de sonuncularıydı.

Hişş, huop okuyucu. Uyan olm, niye hemen baygınlık geçiriyorsun, bak anlatmaya daha yeni başladım. Hem sonra ne demişler? Geçmişini bilmeyenin gelmişini geçmişini öperl... öhhü, neyse o laf öyle değildi galiba. Tarihin bu kısmı okullarda pek öğretilmiyor, hazır o dönemi konu alan bir oyun gelmişken soğuk savaş hakkında falan biraz bilgi vereyim dedim. Her gün yeni tiplerin çıktığı Türkçe pop piyasasındaki adları aklında tutabilen insanlara bu bilgilerin fazla gelmeyeceğini sanıyorum. Tabii paçavra magazin dergilerinde hangi manken bu hafta ne renk don giymiş









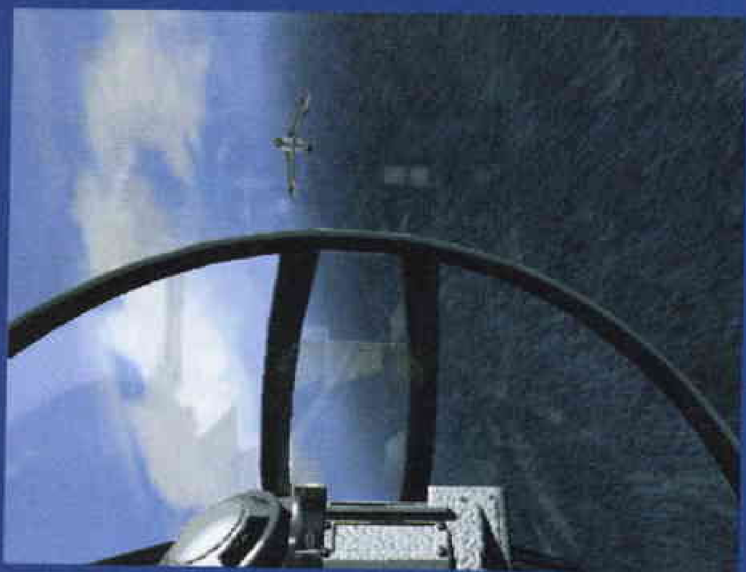


onu okurum, bu beni daha çok ilgilendirir diyorsan üzgünüm, senin için yapabileceğim bir şey yok.

Delikanlı Pilot Afterburner'süz Uçar

II. Dünya Savaşı sırasında bulunup hemen arkasından hızla geliştirilen tek teknoloji atom bombası değildi. Radar, roketler ve özellikle de jet motoru hava savaşı anlayışını kökten değiştirmişti. Harp sırasında tam anlamıyla gelişmemiş olan bu buluşlar, birkaç yıl sonra Kore olayı gelip çattığında göklerde artık sıradan hale gelmeye başlamıştı bile. Mig Alley de işte tam bu dönemi konu alıyor. Daha kilitlenme sistemleri fikir aşamasındayken, ses hızının biraz altında uçan ve jet motorları sayesinde pırpırlar gibi zırt pırt burnunu yere çevirmek zorunda kalmayan uçaklarla Dogfighting'in altın çağını yeniden yaşayabilirsiniz. O zamanlarda hâlâ düşmanı düşürebilmek için önce onu görmek zorundaydınız. Dönemin en baba uçakları F-86 Sabre ve Mig-15'ti. Mig-15 aerodinamik açıdan Sabre'dan iyi olmasına karşın, Kore'de indirilen her 12 Mig'e karşı ancak bir Sabre düşürülebilmiştir. Bunun nedeni Çinli pilotların Ruslar tarafından yeterince eğitilememiş, Amerikalı pilotların ise İkinci Dünya Savaşı'nda bolca deneyim kazanmış olmalarıydı. Dolayısıyla Yankiler havada bariz bir üstünlüğe sahiptiler. Oyunda da asıl amacınız bu üstünlüğü kullanarak yer birliklerine rahat nefes aldırmak.

Ana ekrandaki Preferences seçeneğinden grafik ve gerçekçilik ayarlarının yapıldığı bir ekrana geçersiniz. Oyuna maksimum gerçeklikle başlamanızı öneririm, yoksa niye simülasyon oynayasınız ki? Single Player'da dört ayrı seçenek var. Hot Shot ile direkt Mig'lerle muhabbete girersiniz. Quick Mission'dan kendi görevlerinizi yaratabilirsiniz, burada ayrıca Kızıllar tarafında uçma olanağına da sahipsiniz. Campaign Kore Savaşı'nın ilk aşamalarını senaryo olarak seçmenizi sağlar. Entire War'da ise belli bir periyodu değil, baştan itibaren tüm savaşı yaşayabilirsiniz. Campaign ve Entire War'da oynarken, taktik harita üzerinde görevleri değiştirme, hatta yeniden belirleme olanağına da sahipsiniz. Bunun için saldırmayı düşündüğünüz hedeflerin üzerine sol butonla tıklayıp Authorize ile saldırı türünü seçmelisiniz. Close Air Support yakın hava desteği demektir ve savaşan yer birliklerine ateş desteği sağlama görevi anlamına gelir. Waypoint'leri, yani uçuş rotalarını da sürükle bırak yöntemiyle değiştirebiliyorsunuz. Üstteki simgeleri aktif hale getirerek tren mühimmat deposu gibi yerleri haritada görünür kılabilirsiniz. Bu ekran biraz karışık gözükse de, aslında kullanımı kolay denebilir. Saldıracağınız yer hedeflerini tıkladıktan sonra, Photo ile üç boyutlu görüntülerini görebilmeniz bence çok iyi bir özellik, bunu kullanın derim. Oyunda zaman geçtikçe başarınıza göre cephenin yeri kuzeye ya da güneye doğru kayıyor. Siz Birleşmiş Milletler Hava Gücü olarak cepheyi Çin sınırına dek ilerletmelisiniz. Bu hiç de kolay olmayacak. Çünkü her ne kadar Yankiler üstündü desem de, bu aslında eğitim ve taktik üstünlüğüydü. Özellikle Çin'in olaya dahil olmasından sonra, Kızıllar Amerikalılar'ın karşısına inanılmaz sayıda uçakla çıkmaya başladılar.



Kahramanlar Çok Yaşamaz

Başlangıçta direkt havaalanlarına falan saldırıp düşman hava gücünü silmek isteyeceksiniz. Ama denerseniz sizin de görebileceğiniz gibi bu çok sayıda uçak kaybetmenize neden

Alternatif

- World War 2 Fighter 8/10
- Fighter Squadron 6/10
- European Air War 8/10







oluyor. En iyisi yer hedeflerine, özellikle de Supply Depot'larına saldırılar düzenlemek. Bir süre sonra cepheye malzeme akışı kesilen düşman, zayıflamaya ve geri çekilmeye başlayacaktır. Saldırılarınızı düşman sınırlarının çok içine uzatmamanızı öneririm. En yakındaki hedefleri vurup geri dönün. Hava savaşında yakıta ve cephaneye çok dikkat edin. Düşmanı iyice görmeden ateş açmayın. Oyunda hasar, vurduğunuz alana göre değişiyor. Eğer kokpitten vurmayı başarırsanız, uçağın işini direkt bitirirsiniz. Duman çıkarmaya başlayan uçaklar ise artık ayvayı yemiş sayılır. Savaşta sık sık del tuşu ile arkaya bakın. Eğer düşman varsa, Wingman'inizi çağırın. R ile telsiz menüsünü getirebilirsiniz. Dogfight'ta en iyi taktik siz hedefle uğraşırken birinin arkanızı kollamasıdır. Wingman olayı zaten bundan ötürü icat edilmiştir. Bu bakımdan hava çarpışmalarında Wingman'e hemen saldırı serbest emri vermemek daha temkinlice olacaktır. Eğer çok sıkışırsanız (tuvalete gidin espirisi yapacağım kendimi zor tutuyorum), yavaşlayarak düşmanın gerisine düşme ya da bir pike ile kuyruğunuzdakinden kopma türü manevraları kullanabilirsiniz. Bu arada alçak irtifada yapay zeka pilotları pek başarılı değil. Dik dalışlar yaparak sizi takip eden düşmanı yere çarptırmayı da deneyebilirsiniz. Bence olabildiğince servis tavanı ve hızı sizinkinden fazla olan Mig'lerle çok yükseklerde kapışmayın.

Bu arada pistten kalkabilmek için M'nin sağ yanındaki tuşlarla sağa ya da sola dönüp tekerlek altındaki takozlardan kurtulmanız gerekiyor. Hedefe giderken fazla sıkılmamak için, Tab ile ya da M'ile girdiğiniz harita ekranından Accel ve Next Waypoint'i seçerek zamanı hızlandırmayı deneyebilirsiniz. Her iki seçenek de otomatik pilot gibi uçağı hedefe taşıyacaktır. Oyunda F-80 ve F-86 türü jetlerin yanı sıra, P-54 gibi II. Dünya Savaşı'nın kralı olan bir pırpırla da uçabiliyorsunuz.

Sizin Uçak Ne Model?

Şimdi siz 'Abi bende P-233, bi de vudu kart var, kasarsam bu oyunu oynayabilir miyim' diye sorarsanız, ben de azimle ıkınan betonu deler derim. Ama benim Celeron 366'lı eşek bile arada bir yavaşladığına göre -ki çoğu 3D oyunda gıkı çıkmaz kendisinin- oyun sıkı bir sisteme ihtiyaç duyuyor demektir. Peki grafikleri buna değer mi? Aslında uçak modelleri WWII Fighters'dakiler ile birlikte gördüklerimin en iyisi diyebilirim. Ayrıca dinamik ışıklandırma kullanılıyor. Yeryüzü de yeterince ayrıntılı ve yüksekteyken gerçekmiş izlenimi vermeye yaklaşıyor. Çoğu simülasyonun tersine tek tek ve grup olarak ağaçlar da unutulmamış. Ancak patlamalar ve özellikle de dumanlar gerçekçilikten uzak. Bir de yeryüzünde kullanılan renk paleti nedense fazlasıyla cansız renklerden oluşuyor. Uçuş dinamikleri ise oldukça iyi. Çoğu oyunda olmayan o 'uçtuğunuz' hissini az da olsa verebiliyor. Senaryonun yaşanmış bir savaşı konu alması Mig Alley'i kilitlen-vur türü simülasyonların temel sendromu olan atmosfersizlikten kurtarıyor. Savaşın geçtiği dönem ise, havacılığın en hızlı geliştiği ve jetlerin ilk kez yoğun olarak kullanılmaya başlandığı çağ olarak çok önemli. Ancak nedense benim hatırladığım Chuck Yeager dışında o dönemi konu alan kayda değer başka bir simülasyon yok. Strateji kısmı da oyuna ayrı bir boyut katıyor. Eğer simülasyon seviyorsanız, Mig Alley'i oynamanızı tavsiye ederim.

Ozan Simitçiler

MIG ALLEY — 8

Minimum	P200, 320MB
Önerilen	PII 300, 32 MB 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	VAR
PSX Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN

YAPIM

DAĞITIM

	Puan
Grafik	7
Ses/Müzik	6
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	7

EVIL CORE

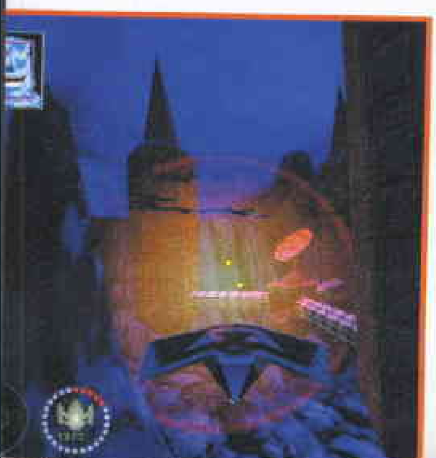
"The Fallen Cities"

Bol bol Action, birazcık strateji, çok az da Adventure. Sonuç: Tuhaf bir 3D Shooter

İnsanoğlu binlerce yıllık bir savaştan sonra MS. 20.000 yılında nihayet istediğine ulaşır. Doğayla mücadelesinden galip gelerek bizzat kendi elleriyle yaşanmaz hale getirdiği "mavi" gezegenden artık kaçmak zorundadır. Bundan sonra yeni yerleşimler kurmak için en cazip yer Malia isimli gizemli bir gezegendir. Uğursuzlukların ve savaşların da insanların peşinden buraya gelmesi uzun sürmez. Kısa zamanda gizli yer altı geçitleri açılarak doğal yaşamı altüst edilen gezegen dış görünümüyle de iki farklı bölgeye ayrılmıştır. Geriye sadece kayalıkların, mayınların ve Fallen Cities olarak bilinen şehir harabelerinin kaldığı eski bölgeler artık kendi haline terk edilmiştir. Genetik ve nükleer araştırma laboratuvarları ve uzay istasyonları gibi teknolojinin her türlü nimetinden faydalanan yeni yerleşimler, aynı zamanda üç farklı kültüre yaşam olanağı sağlamaktadır. Bloblic toplumu önceleri barışçı bir politika izlediyse de, son zamanlarda artan tehlikeyi görerek savunma silahları geliştirmek zorunda kalmıştır. Sivil savaştan sonra birbirinden ayrılmış diğer iki ırktan Marc, bölgenin egemen toplumu olur. Kimyasal silahlarla donatılmış orduları, genetik çalışmalar sayesinde insanüstü güçlere sahip askerlerden oluşur. Soğuk savaş halindeki ırklar Malia'da bilinmeyen bir üssü hareket noktası olarak seçip yıkıcı saldırıların odağında kalınca güçlerini birleştirir. Bu noktada sorunların kaynağını yer altı ve yerüstü araştırmaları yaparak rapor etmek görevi bize düşüyor. En büyük yardımcımızsa kanat adamımız Bo.



Evil Core, ABTS isimli tecrübesiz bir ekip tarafından hazırlanmış. Kodaman tabir edilebilecek firmaların desteğinden yoksun olması oyunun önündeki en büyük engellerden biri. Bu arada ABTS ismi tıpkı halis muhlis Türk yapımı olan Yu-Ma-Tu (Yusuf-Mahmut-Tuncay) gibi oyunda en büyük pay sahibi olan Aaron Boucher ve Tim Stotenbur adlı programcıların adlarının baş harflerinden oluşmuş. Küçük bir ekiple çalışılması yüzünden, sırf 3D motoru bile 2.5 yıl gibi uzun bir sürede hazırlanmış. Descent'le sunduğu hareket serbestisi bakımından benzerlik gösteren Evil Core kendine özgü strateji ve Action öğeleriyle ondan ayrılıyor.



Gezegen kurtarmaca

Oyun iki farklı şekilde oynanabiliyor. Altı dünya ve sekiz gemi içeren VS modu aynı zamanda çoklu oyuncu desteği sağlıyor. Adventure'daysa aynı ekranda bir veya iki kişi oynayabiliyor.

Öyle veya böyle görevi kabul edince çevrenizde hareket eden her şeyi yok etmeniz gereken bir başka 3D Shooter'a başlamış oluyorsunuz. İlerleyen aşamalarda geminiz için yeni donatılar satın alma ve değiş tokuş yapma gereksiniminizi karşılayacak merkezlere ulaşacaksınız. Karışık labirentler içinde yol bulurken, bir yandan da güç kaynaklarını etkisiz hale getirmeniz ve nükleer merkezleri patlatmanız gerekiyor. Oyun akışı içerisinde bir sonraki adımda karşınıza ne çıkacağını tahmin etmek hayli zor. Çoğu kez hedeflere ulaşmak için farklı yollar izleyebilirsiniz. Bunun için de yeni bağlantılar kurup diğer insanlardan yardım alacaksınız. Farklı zorluk seviyeleri yok, ama bu oyunun aşırı kolay veya aşırı zor olduğu anlamına gelmiyor. Düşman robotlar pusu kurmayı hedeflediğinizde radarlarıyla en az sizi tespit edip üzerinize metal yığınları gönderecek kadar zeki.

Grafikler çoğu bilgisayarı zorlayamayacak sadelikte. Zaten oyunun grafik motoru oluşturulmaya başlandığında ortalıkta P II'lerin bile olmadığı düşünülürse bu gayet normal. Karışık kaplamalar ve ince detaylar yerine hoş görünümlü grafikler tercih edilmiş. Bazen Descent'i andıran dar labirentlerde, yol bulmayı kolaylaştıracak 3D ile işi yokuşa süren FPS kameraları arasında seçim yapabilirsiniz.

Evil Core'un şirketin Internet'ten beleş dağıtılan diğer oyunuyla birlikte sadece ikinci oyunu olduğu da hesaba katılırsa, grafik ve seslerde başarılı, sunduğu mücadele ortamıyla vasatın biraz üstünde. Alınmaz demiyorum, ama gerçek şu ki birkaç aya kalmaz hiç kimsenin bu oyunun adını sanını hatırlayacağını sanmıyorum.

Ozan Ali Dönmez

Alternatif

Adrenix	5/10
Descent 3	8/10
Forsaken	4/5





EVIL CORE — 6

Minimum	P133, 16 MB Ram
Önerilen	P200, 32 MB Ram
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	
PSX Versiyonu	

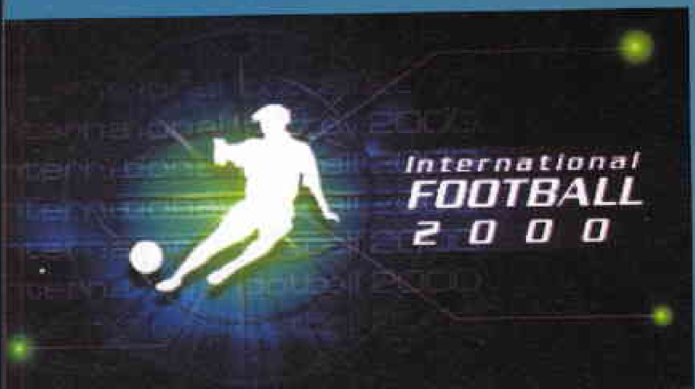
BİLGİ İÇİN
YAPIM ABTS
DAĞITIM ABTS

Grafik	6
Ses/Müzik	6
Atmosfer	5
Zorluk	6
GENEL	6

Microsoft International Football 2000



FIFA serisinin tahtını yıkmaya aday belki de tek Futbol Oyunu....





Ülkede bilumum felaket vuku bulduktan sonra ve ben bu yazıyı yazarken bile edepsizce beni dürtükleyen depremler olduğu sürece, ne oyun oynamanın, ne yazı yazmanın, ne de diğer herhangi bir olaydan keyif almanın mümkünü yok sanırım. Yaşamak ne kadar zorsa, ölmek de o kadar kolaymış. Deprem her yönü ile bu olayı ispatladı. Depremi geviğimizi de yaptıktan sonra, uzun zamandır beklenen, reklam kampanyalarına tonlarca para akıtılan oyunlar çıkmaya başladı. C&C Tiberian Sun bombası ortalığı toza dumana katmışken, Microsoft'un iki yeni spor oyunu ve yolda olan Driver, Homeworld gibi süper prodüksiyonların çıkış haberleri bizi mest etmeye yetti.

Microsoft tüm yıl öve öve bitiremediği, "Spor oyun dünyasını sarsacak" oyunlarını piyasaya çıkarmaya başladı. NFL Fever 2000, Microsoft Baseball 2000, NBA Drive 2000 gibi, spor oyunları serisi yapmaya başlayacağını gösteren oyunlar çıkartmaya başladı. Ne kadar başarılı olacaklar bilinmez, ama birtakım olayların iyi olmasını sağlayacakları kesin. En azından rekabet olmayan bir ortamda başarı olmayacağı gerçeği yadsınamaz. Bu arada bu adamlar fazla para kazanmak için daha iyisini yapmaya çalışırken de biz oyunseverler işimizi görüyoruz.

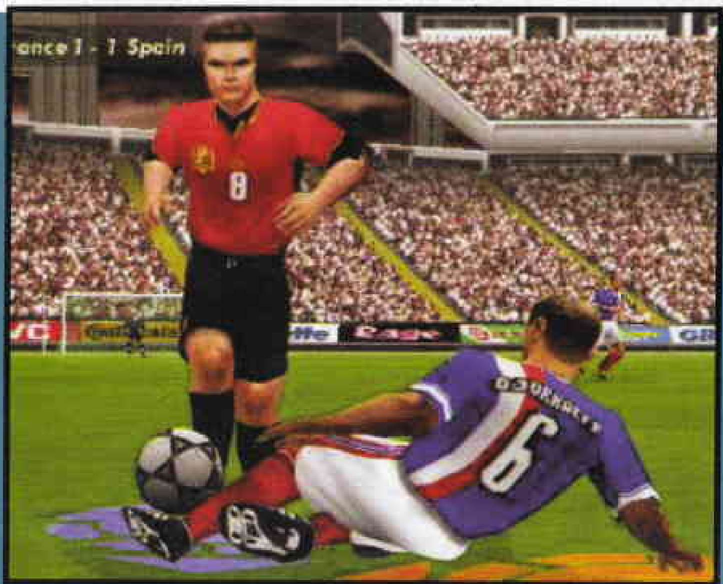
Kick Off'da beni kimse yenemez olm...

Geçmiş yıllardan bu yana, tüm başarılı futbol oyunlarına baktığımızda, başarılarının anahtarının grafik ve ses özellikleri ile pek alakalı olmadığını görürsünüz. Commodore 64'deki Emily Hughes, Amiga'daki Kick Off ve Sensible Soccer bu tezin en büyük destek örnekleri. Bu üç futbol oyunun kendi dönemlerindeki popülaritelerini belki de şu zamana kadar pek az oyun yakaladı. Son dört yılın oynanmaya değer tek futbol oyunu olan Fifa serisi belki her yıl grafik ve ses özelliklerini geliştirdi ama Fifa 97 hariç tüm oyunlarında oynanabilirlik unsurunu en üst düzeyde tuttu. Öyle ki futbol sahalarında görebileceğiniz neredeyse tüm gol varyasyonlarını kolaylıkla yapabiliyordunuz. Bu da oyunun oynanma süresini ve popülaritesini direkt olarak etkiliyordu.

Microsoft'un spor oyunları piyasasına yeni sunduğu M.International Football 2000 oyununda da yapılmaya çalışılan, bu oynanabilirlik unsurunu dikkate alarak, yan özelliklerle de destekleyerek en azından Fifa serisine rakip olabilecek bir oyun çıkartmak olmuş. Ancak daha oyun bu karşılaştırmanın ilk evresinde Fifa serisine karşı eksi puanla başlıyor. Çünkü Fifa uluslararası resmi bir yapılanma olduğu için, kendisine bağlı takımların ve oyuncuların isim kullanım haklarını sadece bir defa süreli olarak satıyor. Çok kişi kullansın ve popüler olalım gibi bir dertleri olmadığından bu yola başvurmuşlar. Bu isim hakkını ilk satın alan ve kullanma hakkı olan şirket EA Arts. Bundan dolayı Microsoft, hiçbir takım, futbolcu ve organizasyonu oyuna geçirememiş. Bize de hayali takımlarla hayali liglerde maçlar yapmak ve 'Ronaldo,Ronaldo ve gollll!' olayını bireysel olarak canlandırmak kalmış. Bu olay, bir süre sonra hayal gücünüzü ve oyuna olan konsantrasyonunuzu direkt etkilediği için sıkılmaya başlamanızı sağlayabiliyor. Belki de hiçbir gerçek organizasyonun oyunda bulunmaması eksiğini biraz olsun hafifletebilecek tek unsur, daha önce World Cup 98 oyununda da bulunan History Matches seçeneği. Burada yıllara göre geçmişte oynanmış ünlü maçları oynayabileceğiniz bir bölüm. Çok etkileyici olmasa da ilginç.

Vursana lan dopa zamanında maymun!!!

Oyunun grafikleri gerçekten beklentilerimin üzerindeydi. Kar, yağmur efektlerinin yanı sıra, gece ve gündüz maçları da yapabiliyorsunuz. Oyunda sadece 4 stadyumda maç yapabi-



liyor olmanız eksi bir puan. Tıpkı NBA Live'da da göze çarpan ve Fifa serisinde de varolan interaktivitenin azlığı Int. Football 2000 aşılmış. Tribünlerde patlayan flaşlar, sallanan bayraklar gerçekten güzel ve oyuncuyu havaya sokan bir atmosferin yaratılmasını sağlamış. Ama yine de belli bir süre sonra yetersiz geliyor ve ortalarda sağa sola koşan 22 adamdan başka bir şey dikkatinizi çekmemeye başlıyor. Halbuki top toplayıcı çocuklar, foto muhabirler, teknik kadro gevigi falan oyunda görülseler, eminim oyunun genel oynanma süresini etkileyecek unsurlar olurlardı. Müzik ve ses efektleri gerçekten doyurucu. Özellikle müzikler gerçekten sıkı olmuş. Yalnız oyun içinde önemli pozisyonlardaki çığlık efektleri iğrenç olmuş, bir süre sonra bunları bir şekilde nasıl kaldırabilirim diye düşünmeye başlıyorsunuz. Oyunu anlatan elemanlar ilk başlarda Fifa 99'daki tiplerin aksine pozisyonlar sonucunda yaşanacak duyguları yeterli şekilde aksettiriyor gibi görünseler de, daha sonra onlar da size sıkıntı vermeye başlıyor. Oyun içi yorumları da yeterli değil ve sık tekrar var.

Oyunun kontrolleri Fifa99 ile tıpatıp aynı. Sadece Extreme hareketler oyunda bulunmuyor. Fifa99'dan farklı olarak duran topları kullanmadan önce hangi tuşun ne işe yaradığını anlamanızı sağlayan bir grafik çıkıyor ki, bu da oyuna ilk başladığınız zamanlarda işinizi hayli kolaylaştırıyor. Eh oyunu bu kadar kopyaladıktan sonra, bir iki şeyi farklı yapmaları fena olmamış. En azından yaptıklarından az da olsa utandıklarının ve zaten güzel olan bir olayı geliştirmeye çalıştıklarının bir göstergesi bu.

Oynanabilirliği en üst düzeyde tutabilmek için düşünülmüş Fifa'daki yöntemin aksine aksine sizin pas ve şutlarınız CPU kontrollü değiller. Oyun alanı geniş ve top tamamıyla sizin oyun görüşünüze göre yönlendirilebiliyor. İstediğiniz uzun topları atıp istediğiniz gibi ara paslar atabiliyorsunuz. Bu unsuru da yeterli CPU kontrolü ile birleştirdikleri için hayli zevkli bir oynanım stili ortaya çıkmış. Fifa99 gibi 2-3 hareket yaparak 40-50 metrelik bir koşudan sonra gol atmanız olası değil. Tabii bu oynadığınız zorluk derecesine göre değişiyor. Ama Microsoft yapımcıları gerçekten kendilerine özel bir oyun stili yaratmaya çalışmışlar. Eğer çok kasarsanız, gerçekten güzel pozisyonlar yaratarak izlenmeye değer goller atabilirsiniz.



Sol kanata at olm lan solaaa!!

Oyuncuların hareketleri Motion Capture ile hazırlanmadığından ilk başlarda size biraz kazma gelebilir, ama oyuna alıştığınızda hiç göze batmıyor, hatta iyi bile görünüyor. Rövaşata ve volelerin estetik görünümleri bu modası geçmiş Motion System için hayli iyi. Eğer oyunun zorluk ayarını artırmazsanız, çok basit goller atıyorsunuz ve oyun çok sıkıcı oluyor. Zorluk derecesini aşağıda tutarsanız, rakip takım oyuncuları o kadar saçma bir taktikle oynuyorlar ve sizi öyle serbest bırakıyorlar ki, sadece kalecinin degajı, pasıyla bile gol pozisyonu yakalayabiliyorsunuz. Size tavsiyem daha baştan orta seviyede oynamaya başlayın. Çünkü oyuna kolay modda alışmak için geçireceğiniz zaman, oyundan soğumanıza yetecektir. Oyundaki Practice bölümü gerçekten harika. Burada maç yaparak oyunu kavramaya çalışacağınız zamanı en aza indirgemek için her türlü imkan var. Tüm kritik pozisyonlar için hazırlık bölümleri mevcut.Oyuna başlamadan önce mutlaka bu bölümde oyalanın.

Bunun yanında, yapay zeka yeterli düzeyde değil. CPU'nun gol varyasyonları birbirine benzer. Bu yüzden oyun yapısını anladığınızda kaybetmeniz pek olası olmuyor.

Her ne kadar orijinal gibi görünse de çeşitli yetersizlikleri ve Fifa serisi ile büyük benzerlikler taşıması oyunun ne olursa olsun bir numara olamayacağının göstergesi. Belki Microsoft Fifa serisinin üzerinde yarattığı kompleksten kurtulabilirse çok daha iyi oyunlar yapabilir. Bununla birlikte, şu an için size zevkli dakikalar geçirtebilecek, Fifa serisinden sonra başka bir şirketin çıkarttığı en sağlam oyun. Fifa 2000 çıkana kadar sizi eğlendirebilecek ve futbol oyunlarının zaten az çıktığı oyun piyasasında mutlaka almanız gereken bir oyun.

Stalker

Alternatif

Oyun	Puan
Fifa99	9/10
Viva Football	6/10
Actua Soccer 3	7/10



MS International Football 2000

8

Minimum	
Minimum	P166, 32 MB Ram
Önerilen	P233, 32 MB Ram, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	VAR
PSX Versiyonu	Çıkacak

BİLGİ İÇİN

YAPIM Rage

DAĞITIM Microsoft

Kategori	Puan
Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8





Bilumum kahramanlık işleri özenle yapılır, prenses, prens ve evcil hayvanlar kurtarılır, her cins ejderha itinayla mağlup edilir.





Birgün bir dükkanında kapısında bu tür bir tabela görseniz tepkiniz ne olurdu? Ama tabii ki bu biraz da nerede yaşadığınıza bağlı, değil mi? Modern çağda, kiralık bile olsa, kahramanlara ve şampiyonlara rastlamak artık pek mümkün değil. Kurtarılacak hiç prenses kalmadı ve üstelik çoğu insan "ejderha" kelimesinin anlamından bile habersiz. Fakat cücesiyle, elfiyle ve diğer yaratıklarıyla tastamam bir dünyada yaşıyor olsanız, herhalde bu tarz bir tabelaya rastlamak sizi pek şaşırtmazdı. İşte Rent-a-Hero böyle kurgu bir dünyada geçen bir oyun, senaryonun baş kahramanı olan adamımız Rodrigo pek başarılı olmayan bir "kahraman", daha doğrusu kiralık bir "kahraman". Yaptığı iş özel dedektiflikle şövalyelik arasında bir şey, bürosuna gelip kendisini kiralayan şahısların istediği kişileri belli ücret karşılığı kurtarıyor. Ancak tabii bu işi yapan tek eleman değil, hatta doğrusu rekabetin oldukça büyük olduğu bir pazarda çalıştığını da söyleyebiliriz. Kötü şanstan mıdır, yoksa absurd saç stilinden midir bilinmez, Rodrigo asla kendisine ün ve para sağlayacak müşteriler bulamamaktadır. Haliyle devamlı bir "ekonomik darboğaz" durumundadır, eğer kısa sürede şöyle sağlam bir iş bulamazsa yakında erken emekli olmak zorunda kalacaktır.

Garip Bir Dünya

Rodrigo ve onun macerasına geçmeden önce yaşadığı dünyaya bir göz atmak gerekli. Burası çok yakın bir döneme kadar alışılmış Tolkien taklidi evrenlerden biri olan bir dünyadır. Ancak birgün cüceler her zaman yaptıkları gibi toprağın derinliklerini çeşitli zenginlikler için eşelerken çok ilginç parlak taşlar buluyorlar. Bu taşların büyük sihirli güçlere sahip olduğunu anlamaları uzun sürmüyor tabii, ve sonuçta bu güce dayanan çeşitli teknolojiler geliştiriliyor. Ancak her zaman olduğu gibi, bu durum bölünmelere ve savaşlara sebep oluyor. Bir süre sonra durum yatışıyor tabii, ama asla hiçbir şey eskisi gibi olamıyor. İşin en can sıkıcı tarafı da nereden geldiği belli olmayan korsanların ortaya çıkıp etrafa dehşet saçmaya başlamaları. Gün geçtikçe daha da güçlenen korsanlar en güçlü şehirleri bile tehdit etmeye başlıyorlar, haliyle kiralık kahramanlara da bolca iş çıkıyor. Ne var ki Rodrigez asla bu türden "sağlam" bir iş alamıyor ve devamlı arka planda kalmaya devam ediyor. Sonuç olarak da ne ünü, ne de faturalarını düzenli ödeyebileceği kadar paraya kavuşabiliyor. Tam bu durum artık sıkıcı bir hal almışken, Rodrigo'nun ofisine bir cüce geliyor. Cüceler kendi şehirlerinden pek dışarı çıkmayı sevmezler, ancak nedense bu cüce ve karısı şehir dışında yaşamayı tercih etmişler. Ancak korsanlar kolay bir avı kaçırmamışlar ve cücenin karısını kaçırmışlar. Bu durumda elemanın aklına karısını kurtaracak bir kiralık kahraman bulmaktan başka çare gelmez, ancak ne var ki hemen tüm kahramanların işi başından aşkındır, tabii adamımız Rodrigo hariç. O da başta nazlanır ama, işin içinde korsanların olduğunu duyunca bunun aradığı fırsat olduğunu düşünüp derhal kabul eder. Tabii işler basit bir cüce kadınını korsanların elinden kurtarmakla kalmayacak, ama bunu Rodrigo nereden bilsin ki?

Sıradan Bir Macera

Rent-A-Hero aslında çok iyi bir oyun olabilirdi, ben özellikle bu tür el çizimi grafikleri olan Adventure oyunları severim. Ama zaten kim Full Throttle ya da Monkey Island gibi Lucas Arts klasiklerini unutabilir ki? Ya da Day of The Tentacle? Tabii örnekleri çoğaltmak mümkün, ama gelelim latın özüne. Bu tür oyunlar grafik açıdan hep farklı bir çekiciliğe sahiptir, hele de özenle yapılmışlarsa. Ancak tek başına grafikler bir oyunu mükemmel kılamazlar. İyi bir senaryo, güzel espriler, iyi tasarlanmış karakterler... Bunlar çok önemlidir, maalesef RAH bunların hemen hiçbirine sahip değil.







Öncelikle ana karakter olan Rodrigo son derece silik bir tipleme, bunu tasarlayan elemanın ne yaptığı konusunda hiçbir fikri yokmuş. Oyundaki diğer elemanlar da ondan farklı değil hani, doğru düzgün kahramanları olmayan bir oyunu kim hatırlar? Sonra konu ve işlenişi, burada da yeni bir şey yok. Herşey çok eski yapımlardan kopya, genel olarak oyuna "sakar dedektifin neşeli maceraları" anafikri oturtulmaya çalışılmış, ama emin olun genelde pek gülünecek bir şey yok. Fakat oyunda beni esas rahatsız eden şey çok daha önemli bir hata, ne olduğuna gelince, ne söyleyeceğimi bilemiyorum. Evet, beni rahatsız eden bu, ne söyleyeceğimi bilmemek! Çünkü oyunda diğer karakterlerle Rodrigo arasında geçen tüm diyaloglar otomatik olarak gerçekleşiyor. Karşı taraftaki elemana tıklayınca eğer konuşulacak bir şey varsa muhabbet başlıyor, ama ne onun ne de Rodrigo'nun neler diyeceğini bilemiyorsunuz. Diğer karakterlerle olan etkileşiminiz böylece sıfıra iniyor, üstelik olayın herhangi bir heyecanı da kalmıyor. Envanterdeki eşyaları kullanmak söz konusu olduğunda da benzer bir durum geçerli, genelde ekranın altında duran birşeylere tıklıyorsunuz ve bazen eleman onları kullanıyor, ama nedir, ne zaman kullanılması gerekir o şeyin, bunlar çok belirsiz.

Zayıf Bir Yapım

Genel olarak ele aldığımızda Rent-A-Hero pek o kadar iyi bir oyun değil. Grafikler genelde vasat, seslendirme ve müzikler ortanın azıcık üzerinde. Ne senaryo, ne de senaryonun işlenişi insanı hemen hiç çekmiyor, yani oyun atmosferi genelde yerlerde sürünüyor denebilir. Aslında hayalkırıklığı yarattı bu oyun bende, çünkü Lucas amcanın klasiklerine benzer bir şey sanmıştım, fakat hiç alakası olmadığını gördüm. Tabii bu haksız bir kıyaslama gibi gelebilir ama değil, Lucas Arts oyunları Adventure tarzının şeklini belirlemiştir, neden daha azına razı olalım ki? Neyse, sonuç olarak zayıf bir oyun ve oynaması da hiç zevkli değil. Kısacası yazık olmuş. L





M. Berker Güngör

gberker@level.com.tr

Alternatif

Curse of Monkey Island	5/5
Nightlong	7/10
Sanitarium	5/5

Her işe burnunu sokan Blaxis der ki: Bu oyun en azından bir yedi puanı hakederdi.

Bence Berker bu oyuna çok ağır davranmış. O kadar da iğrenç bir oyun değil aslında. Tamam, güzel prensesleri ejderhalardan kurtarma teması artık kusturacak kadar klişeleşmiş olabilir, amma velakin bence Rent-a-Hero şirin grafikleri, göze hoş gözüken animasyonları ile en azından adventure türünün öldüğüne inanılan şu zamanda alıp oynamaya değecek kadar iyi bir oyun. Senaryo, atmosfer ve ses olarak ibr Grim Fandango, bir Monkey Island, bir Sanitarium olmayabilir ama adventure oyunlarına hasret kaldığımız şu zamanda bu oyunu alıp oynamaktan da kimseye zarar gelmez. Rent-a-Hero'nun , yapımcı firma Magic Bytes'ın ilk oyunu olduğunu da gözönüne alırsak, en azından yedi puanı hakederdi. Bu arada, oyunu oynamadan önce Quick Time programının bilgisayarınızda kurulu olduğundan emin olun, yoksa oyun içindeki birçok animasyonun yerine simsiyah bir ekranla karşılaşırsınız.

Rent a Hero

GENEL 5

Minimum	P133, 32 MB Ram
Önerilen	P200, 64 MB Ram
3D Hızlandırıcı	Yok
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok

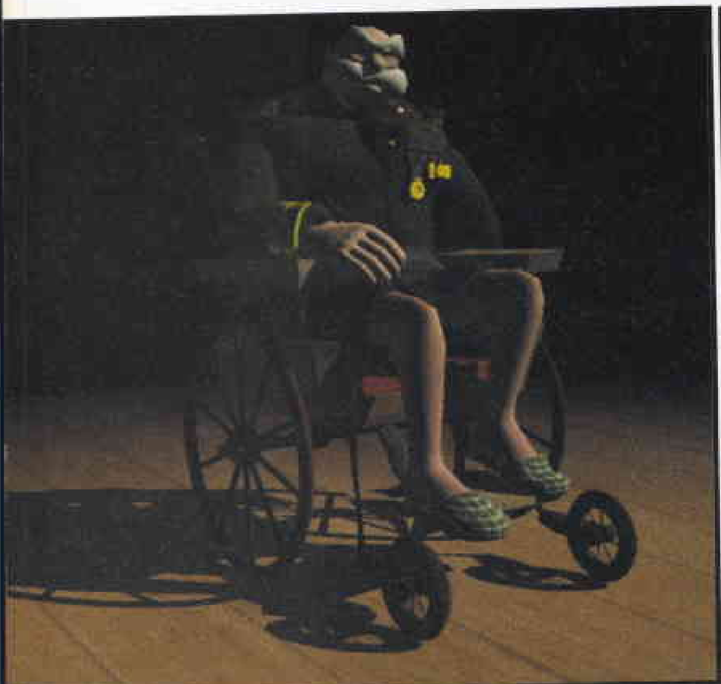
BİLGİ İÇİN www.rent-a-hero.com
YAPIM Magic Bytes
DAĞITIM Neo

Grafik	6
Ses/Müzik	6
Atmosfer	5
Zorluk	5
GENEL	5

DISCWORLD NOIR

Dikkat dikkat, Gt Interactive'in piyasaya sürdüğü son Discworld adventure'un tanıtımıdır şu an okuduğunuz yazı. Tam açıklamanın tamamı verilmemiş olmakla beraber, kanunlara aykırı her hangi bir sözcük de kullanılmamıştır.











Discworld dünyası çılgındır, komiktir, gariptir. Her an herşey olabilir. Hatta karizmatik ve sakar, zeki ve şapşal gizli dedektifseniz ve isminiz Lewton'sa bile...

O yüzden de bir de bakmışsınız bir gün biri göğüs kafesinizin tam ortasında kocaman bir bıçağın keskinlik katsayısı üzerine deneyler yapmış ve acımasızca sizi öldürmüş. Ve ertesi gün ölü olarak uyanmışsınız, Discworld'un fantastik dünyasında. Sonra dedektif olmuşsunuz yine, üç kuruş para diye. Fırıldak bir fıstık gelmiş, almış sizi, 200 papele iş vermiş. Arkadaşım Murdy demiş, kayıp, bul. Kırmamışsınız, kabul etmişsiniz, gittikçe garipleşmiş olay, bulmuşsunuz kendinizi koskocaman bir adventure'un içinde, ne yapacağınızı bilmeden öylesine...

... ara ...

Ah ulan ah. Eskiden, çook eskiden Wolfman diye bir oyun vardı, C64'de. Hayatımda gördüğüm ilk ve tek text-adventure'du. Yaw hatırlarım nasıl da kasmıştık 3-4 arkadaş basit bir çekmeceyi açacam diye. Yazıyoruz, Open diye, sallamıyor makine. Hayır görmüyorsun, duymuyorsun zaten, bir kaç harf yığını oyunla arandaki... Yıllar sonra 64'lerde okumuştum bir Pc Adventure'unun tanıtımını, ki o zamanlar bir Pc sahibi olmak Ferrari sahibi olmakla eş sayılırdı (tamam abarttım), aman Allahım o ne güzel el çizimi grafikler, o ne şaheser oyun yapısı, çenem sarkmıştı valla da, zor toplamışlardı yerden. Şimdi düşünüyorum da onun üzerine bu oyunu görseydim acaba ne düşünürdüm. Herhalde zamanın text-adventure'ı gibime gelir, aşağılar, bakmazdım bile yüzüne. (bu arada Text-Adventure gibi oyun dünyasının baba bir türünü aşağıladığımı falan sanmayın; her zaman saygıyla eğiliyorum önünde.)

Düşünün ki oyun hakkında çok ama çok uğraşmışlar. Her şeyden önce oyunu Terry Pratchett'in yarattığı ve uğruna 23 roman yazıp (24.sü yolda) büyük bir hayran kitlesi yarattığı Discworld dünyasında geçirtmişler (Oyuna başladığınızda Pratchett hayranlarının tanıdık çok şeyle karşılaşacağını garanti ediyorum). Oyundaki tüm yerleri her ayrıntısına kadar özenle renderlamışlar (aslında projenin başındaki adamlardan Chris Bateman'in dediğine göre oyunu tamamen 3D yapacaklarmış, ama o zaman karakterlerin detayını düşürüp daha yapay bir görüntü almak zorunda kalacaklarından, pre-rendered 3D diye bir teknik kullanarak grafik motorunun yarattığı her poligonu karakterlerin ayrıntıları için harcamışlar ve gayet de başarılı olmuşlar (son kısmı benim yorumum tabii)), muhteşem yumuşak ve gerçekçi animasyonlar yapılmış. Arka plandaki oyunun atmosferini iki katına çıkaran müziklerini ise London College of Music & Media'da öğretim görevlisi olan Paul Weir'e yaptırmışlar (ve gayet de kasmış). Araya bissürü irili ufaklı çok güzel demolar koymuşlar. 100 saat civarında bir oynama süresi olacak kadar geniş olan bir o kadar da sistemli yapmışlar (yani bır anda bir sürü gidilecek yeriniz ve kullanacak eşyanız yok. Gelişen konuyla beraber yeni yerlere gitme imkanınız ve yeni tiplerle tanışmanız mümkün. Demek is-



tediğim ortamda kendi içinde uyumlu bir hikaye var.) Ee, sonuçta oyunun oynanışı da inanılmaz rahat ve basit olduğuna göre, söyleyin bana bir adventure-severin bu oyunu almaması için ne gibi bir neden olabilir.

... başlık ...

Diğer Discworld oyunlarına göre Noir'in daha bir karanlıkta geçtiği kesin. Genel olarak karanlık ve iç karatıcı bir ortama sahip. Hani 50-60 yıl öncesinin pis, soğuk, puslu Londra'sı vardır ya; hani Sherlock Holmes'un bir sürü macerasının geçtiği gibi bir ortam; işte öyle bir yerde geçiyor bu güzelim oyun (zaten farklı bir arka plan deneselerdi bu kadar başarılı olmazdı kesin, iyi yapmışlar, aferin Gt Interactiv'e).

Oyunun kontrolu oldukça basit. O parlayan küreyi herhangi bır şeyin üzerine getirdiğinizde (eğer çok önemsiz değilse) ismi belirir. Sağ tuş o cisme bakmanızı ve adamınızın o konuda derin ve çoğu zaman bir o kadar da saçma yorumlar yapmasını sağlar. Sol tuş ise o şeyle yapılacak herhangi bir action varsa onu yapmanızı sağlar (yoksa da oraya kadar yürür). Kendi üzerinize solla basarsanız, inventoryniz (buradaki bir eşyayı kullanmak için önce o eşyaya basmalı sonra da inventory ekranından çıkmalısınız) ve oyun için hayati önem taşıyan canınız, kanınız, göz bebeğiniz, aşkınız (yine abartıyorum), bir-



cik not defteriniz vardır. Oyun karşısında duyacağınız her isim veya olay dedektifiniz tarafından özenle buraya not edilir. Ve daha da önemlisi bir karakterle konuşurken ve ona özel bir konuda bir şey sormanız gerektiğinde not defterini kullanırsınız. Oyundaki bir karaktere sol tuşla bastığınızda önce genel bir konuşma yaparsanız. Sonra bilgisayar konuyu istediğiniz yöne çekme hakkını verir. Ama siz çoğu yerde bilgisayarın size verdiği seçeneklerle yetinmeyip sık sık not defterinizi kullanmanız gerekecek.

Oyunun tam çözümünü verecektik; amma ve lakin bazı teknik arızalardan dolayı veremiyoruz ve ben size sadece oyunun ilk onbeş dakikasını falan anlatabileceğim.

Oyuna başladığınızda güzel işvereninizle olan ukala ve komik konuşmanız bitince ofisinizden çıkarak (aslında biraz daha kalıp ofisinizi inceleyebilirsiniz. Böylece adamınızın eşsiz yorumlarından da mahrum kalmamış olursunuz) The Warf'a gidin. Geminin üzerindeki yarmayla her şey üzerine konuşun (not defterindekiler dahil). Şimdi geri dönüp (bu arada bilmem farkettiniz mi ama konuşma sırasında harita ve not defteri beliriyor. Bu sizin o konuşmadaki bir şeyi kaydettiğinizi ve haritada yeni bir yer açıldığını gösteriyor) Ankh Café'ye gidin ve içeri girmeden önce sağa sapın. Golem gittikten sonra oradaki demir bastonu (crowbar) çalın. Kafeden içeri girip nobby'le aklınıza gelen her konu hakkında konuşun. İsterseniz arkadaki kaptanla da konuşabilirsiniz; ama sizi pek sallamayacaktır. Ofisinize geri dönüp davetsiz misafirinizle tanışın. Dışarı kovduktan sonra The Warf geri dönüp yarmaya az önce karşılaştığınız cüce Al Khali'yi sorun. Eğer yanda denizci yoksa (varsa yarmayla bir daha konuşun, sonra ekrandan çıkıp tekrar girin), crowbarı sandıklar üzerinde kullanın ve gemiye girin. Leş gibi bir odaya ineceksiniz, biraz araştırırsanız suyun üzerinde yüzen garip işaretlerla dolu bır kağıt parçası göreceksiniz. Unutmayın ki hayatınız boyunca böyle odalarda esrarengiz şeyler vardır ve bunlar her zaman oraya gelen davetsiz misafirler için konmuştur. Siz de senaryoya uyup kağıdı cebinize atın ve yukarı çıkarak karşınızdaki kabine girin. Ranzanın altındaki yatağı incelerseniz üzerinde 6 ya da 9 yazan, bir kağıt parçası daha bulacaksınız. Onu da koynunuza sokun ve hemencecik dışarı çıkın. Umarım yüzme biliyorsunuzdur.

Devamını ise şu an kesmek zorundayım, bilmiyorum, yazı işleri müdürüm kabul ederse gelecek aya yazarım tabii ki.

Unutmadan belirteyim ki, tüm senenin en büyük filmine, star wars'a meydan okuyan (ve muhtemelen bileğini de büken), Eylül ayının bomba filmi Matrix'i sevmemiş veya en az iki kere izlememiş herkesi buradan şiddetle kınıyorum (gerçi o senaryoyu ben çocukken düşünmüştüm, ama o zaman öyle şeyler desem bana deli derlerdi; hoş hala derler ya..). Bu arada biletleri daha çıkmadan piyasaya sürülmüş star wars'a son 5 gün kaldı; umarım hayal kırıklığına uğramayız.

Aklıma gelmişken degicek Compex'deyiz, bekleriz...

Ya aslında inanın kalıp daha geyik yapmayı çok isterdim; ama bir kaç saat sonra baskıya girmesi gereken bir dergi; sabahın dördünü gösteren bir saatim ve pörtlemiş bir çift gözüm var. Ve benım çoook uykum geldi. Hatta o kadar çook ki, şuraya bile yatab.....

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pmail.net
quedrus@pmail.net

Alternatif

Curse of Monkey Island	5/5
Dark Earth	4.5/5
Grim Fandango	10/10





DISCWORLD NOIR — 8

Minimum	PI66, 32 MB RAM.
Önerilen	PII 300, 128MB RAM
3D Hızlandırıcı	Yok
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.gtgames.com
YAPIM Perfect Ent.
DAĞITIM GT Interactive

Grafik	9
Ses/Müzik	9
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

MALKARI

Tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkçü dükkanıdır lafını hatırlatırcasına, aylardır dergideki bütün yazarları dolaşıp duran Malkari de sonunda, hak ettiği yere, Cem Şancı'nın kucağına düştü...

Bir yıldan uzun zamandır beklediğim, pek çok kimsenin adını bile duymadığı, Tutorial görevlerinden oluşmuş 24 MB'lık demosunu indirebilmek için gece yarısı dört buçuk saat Internet'e bağlandığım uzay stratejisi Malkari hakkında yazı yazmamam için bütün Level dergisi kampanya başlattı. Depremden çok bu gaflet dalgası ile sallanan Level koridorlarının, yemek odalarının, misafir bekleme ve dinlenme salonlarının, İstanbul Yeniköy sahilindeki Level Yazarları Dinlenme Yalısı'nın duvarlarına boy boy afişler asıldı: "CEM MALKARI'Yİ YAZMASIN!"

Sevgili Yazı İşleri Müdürü'müzü "Bu oyunu ben yazacam, başka çaren yok!" şeklinde tehdit etmemin üzerinden üç ay geçtikten sonra, yazının sorumluluğunu almamdan da anlaşılacağı üzere, Malkari dergideki yazarların çoğunu silip atan, karmaşık, zor, çook uzun ve şefkat isteyen bir oyun.

Interactive Magic tarafından piyasaya sürülen Malkari'nin ilk haberlerini duyduğumda, Imperium Galactica'yı yeni bitirmiştim. Duymuş olduğunuzdan şüphe ettiğim, ama Avrupa ve Amerika'da büyük beğeni toplayan, Stars! isimli uzay stratejisini tekrar oynamayı düşünüyordum. Galaktika ve Stars!'ın ortak bir yönü vardı ve aslında bu ortak özellikleri onları oyunculara sevdirten etmenlerin başında geliyordu. Master of Orion Serisini de baş tacı yapmamıza neden bu özellik, oyunlarda uzay gemisi dizayn edilmesine olanak vermesiydi.



Malkari de ne?

Son derece karmaşık ve pes ettiren zorlukta olan Malkari'de, tamamen asteroidlerden oluşan bir sisteme egemen olmaya çalışan şirketlerden birini yönetiyorsunuz. Daha doğrusu Guild'lerden birinin içindeki bir şirketi yönetiyorsunuz. Mensubu olduğunuz Guild'in (Esnaf ve Sanatkarlar Odası) diğer üyeleri ile müttefik, diğer guildlerin mensupları ile düşmansınız. Sistem içinde rakiplerinizden daha çok astreoidi kontrol altında tutup, oyunu imparator olarak bitirmek gibi de bir amacınız var. Buraya kadar her şey çok sıradan ve normal görünürken, iş oyunu oynmaya gelince ne kadar farklı ve derin bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz.



Odaya kayıt olmayan esnaf olur mu?

Oyun başlamadan önce size hangi Guild'e üye olacağınız soruluyor ki, bu çok kritik bir seçim anıdır. Guild'ler çok farklı alanlarda uzmanlaşmışlardır. Dolayısıyla seçtiğiniz Guild'in artılarını ve eksilerini oyun boyunca hissedeceğinizi unutmayın. Örnek vermek gerekirse, Blue Talon Guild'ı askeri bir disiplin içinde, gemileri çok hızlı, silahları nispeten güçlü bir Guild ve bu sayede oyunun başında diğer Guild'lere kök söktürebiliyor. Bu Guild'le oynarken verdiğiniz emirlere, "Yeeeesssssssssssir!" şeklinde karşılıklar alırken, daha disiplinsiz ve tam anlamıyla "esnaf" mantığı ile çalışan Emerald Combine isimli Guild'e kayıt olduğunuzda, emirlerinize "Do waç you wannn, meeeeennnn" gibi lakayt cevaplar alıyorsunuz, gemileriniz yavaşlıkta evren rekorları kırıyorlar, ama madenlerden sömürü boyutunda mineraller çıkartabiliyorsunuz, hatta mineral çıkarmaya elverişli olmayan asteroidlerin üzerinde biraz uğraşınca zengin maden yataklarınız oluşuveriyor vs.. Sanırım ne demek istediğimi anladınız. Seçeceğiniz Guild'i iyi araştırın. Zaten oyunun başına her Guild için sayfalarca açıklama bulabilirsiniz, aman diyorum...



Oyun başladığında muhtemelen ne olduğunu anlayamayacağınız üç boyutlu uzay haritaları ve onlarca üretim ve kontrol butonu ile karşılaşacaksınız. bunların hepsini tek tek yazmak ve açıklamak ne yazık ki mümkün değil, zaten oyunun içinde bulunan Tutorial görevleri adım adım herşeyi açıklayıp tanıtıyor, ama tüm bu karmaşıklığın içinden nasıl çıkacağınızı göstermek de boynumuzun borcudur.

Hadin uzayı fethedelim

Oyuna başladığınız ana asteroidinizi ve sizinkiyle birlikte Malkari'nin iki yıldızının arasında dönüp duran yüz küsur asteroidi gördüğünüz üç boyutlu haritada ok tuşları yardımı ile dolaşabilir; +,- tuşları ile zoom ve unzoom yapabilirsiniz. Solar Space isimli bu haritadaki asteroidlerden birinin üzerine çift tıklarsanız Orbital Space isimli haritaya geçersiniz ki, asteroidin yörüngesini gösteren bu üç boyutlu harita da bir önceki haritayla aynı özelliklere sahiptir. Ancak oyundaki bütün savaşlar ve olaylar Orbital Space haritasında gerçekleştiği için, bu haritayı iyi kullanmayı, kameralara hakim olmayı, Grid'leri açmayı kapamayı, filtreleri öğrenmeyi, gemilerinizin hızını, silah menzilleri gibi bilgileri doğru kullanıp doğru stratejik kararlar vermeyi bilmeniz gerekecektir.

Gemi dizaynı

Malkari'de gemi dizaynı inanılmaz önem taşıyor. Gemilerinizin motorları, silahları, kullandığınız manyetik kalkanlar radyasyon silahlarına karşı mı, partikül silahlarına karşı mı, pat-

MALKARI



...lama etkisine karşı mı yoksa ısıya karşı mı dayanıklı, düşmanın kullandığı silahlar partikül silahları mı, roketler mi, patlayıcı mermiler mi, ısı silahları mı yoksa radyoaktif silahlar mı, silahlarının ateşleme oranı nedir, bir tur boyunca üzerinize kaç el ateş edilecek? Geminiz hızlıysa, düşman sizi vuramayacağı gibi, siz de düşmanı vuramayabilirsiniz. nişanlama bilgisayarlarınız hızınızın dezavantajını kapatabilecek kadar gelişmiş mi, savaş bilgisayarlarınız az sayıda kaydedeceğiniz isabetleri etkili kılmak için silahlarınızı yeterince yükleyebiliyor mu? Değişkenler ve olasılıklar o kadar fazla ki saymakla biteceğinden şüphe etmeye başlıyorum. Ama bütün bunlar gözünüzü korkutmasın, çünkü oynamaya başlayınca herşey kendiliğinden gelişip gidiyor. Ama gelişen şeylerin yukarıda saydığım türden mantıksal hesaplamalara dayandığını devamlı aklınızda tutmanızda yarar vardır.

Oyunda kapsamlı sayılabilecek bir ticaret sistemi, üzerinde fazla kontrolünüzün olmadığı bir bilimsel araştırma sistemi ve oyuna esas zevkini katan bir gemi dizayn sistemi var.

Araştırmalar sonucunda ulaştığınız yeni teknolojiler sayesinde pek çok yeni gemi modülü, hatta gemi gövdeleri elde ediyorsunuz. Her gemi gövdesi değişik sayıda modülü, değişik kıstaslara göre üzerine yerleştirmenize izin veriyor. Bu kurallara uyarak farklı özellikte, değişik görevler için dizayn edilmiş uzay gemilerine ulaşmanız mümkün olabilmektedir. İşte uzay stratejilerinin en sevdiğim yanı olan bu yaratıcılık kısmında biraz zaman harcarsanız, özellikle teknolojiniz biraz ilerleyip seçenekleriniz çoğaldığında, kafanızı kullanıp doğru görevler için doğru gemiler yapabilirsiniz.

Son son son! Ama yazacak çok şey var!

Yazının başında da dediğim gibi oyun üç ay süründükten sonra, kimse yazmaya cesaret edemeyince elime geldi. Ve gerçekten de bu durumu haklı çıkartacak kadar kompleks bir yapısı var. Karmaşık kelimesini kullanmak istemiyorum, zira karmaşıktan öte, "derin" bir oyun. Detaylar çoook fazla. Örnek; dizayn ettiğiniz bir geminin hızı 0.01 birimden 5000 birime kadar (belki de daha fazla) değerler alabilir. Hareketsiz olması beklenen uzay istasyonlarına yeterince güçlü motorlar takabilirseniz, kaplumbağa hızında yürütebilirsiniz vs. Tüm bunların belirlenmesi tamamen oyuncunun yapacağı seçimlere kaldığı için, oynayan kişi attığı her adımı ölçüp biçmek durumundadır. İşte oyuncuları ve yazarları korkutan da sanırım budur. Aman diyim.

Oyun hakkındaki tanıtımı bitirmeden önce değinmek istediğim bir konu da inşaat sistemi. Astereoid yüzeyindeki ATV'leri (Asteroid Terrain Vehicles) değil de, yörüngedeki gemileri inşa etmek oldukça detaylandırılmış. Ama gözünüz korkmasın, çünkü bu oyunun sürükleyiciliğini artıran bir unsur. Yörüngede dolaşıp gemi inşa eden Space Station'larınız veya sizin dizayn ettiğiniz özel mobil inşaat birimleri tam bir geminin omurgası üzerinde çalışırken aniden yörüngeye baskın yapan bir düşman birliği her şeyi bırakıp bu omurgaya saldırabiliyor, kısmen veya tamamen hasar verebiliyor. Ya da çok kasarsanız, elinizdeki bütün inşaatçıları bu yarım geminin üzerine gönderip bir iki Turn içinde hazır olmasını sağlayabilirsiniz. Tabii yeterince elektrik enerjiniz ve inşaat için gerekli olan dört ayrı madenden yeterli miktarda sahip olmanız gerekiyor.

Beğendim

Malkari, zor ama eğlenceli bir oyun. Ya da, doğru tanımlama "bağımlılık yapıcı" olabilir, çünkü son bir haftadır gece gündüz oynuyorum, ama şunu da belirtmeliyim ki birkaç saat oynadıktan sonra göreceksiniz; oyun içindeki dinamik yapı nedeniyle kısa sürede çok yavaşlıyor. Oyunun hızı değil, ama sizin karar verme, "Turn tuşuna basma" süreniz çok uzuyor, çünkü her biri ayrı bir dert olan asteroidlerle tek tek uğraşmaya başlıyorsunuz. Üstelik oyun evreni de sizden bağımsız olarak gelişiyor. Devamlı birileri savaşıp dövüşüp duruyor, asteroidler el değiştiriyor, rakipleriniz müttefiklerinizi aniden eleyiveriyor ya da siz bir yörüngede sıkışıp kafanıza mermi yerken, aniden yakınlardan geçmekte olan bir dost savaş gemisi gelip düşmanınızın cücüklerini dürüveriyor.

Diyorum ya, oyun asteroid yüzeyindeki basit grafikleri hariç, derin, detaylı bir oyun ve stratejiseverleri kesinlikle mutlu edecektir. Ama hazırlıklı da olun, çünkü yazının başında sözünü ettiğim Imperium Galactica ve Stars! oyunlarının devamları bomba gibi geliyor. Starship Troopers'ın oyununun da Galaktika gibi detaylı bir strateji/aksiyon olduğunu duyuyoruz. Bu arada Homeworld gibi daha çıkmadan popüler olmuş oyunları saymıyorum bile. Hazırlıklı olun ve Malkari ile alıştırma yapın. **L**

Cem Şancı

Alternatif

- Starwars Rebellion 3.5/5
- Birth of Federation 8/10
- Master of Orion 2 4/5



Malkari

GENEL 7

Minimum	P90, 16 MB Ram
Önerilen	P166, 32 MB Ram
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.imagiconline.com
YAPIM Illusion Softworks
DAĞITIM Interactive Magic

Grafik	6
Ses/Müzik	6
Atmosfer	9
Zorluk	6
GENEL	9

WARHAMMER 40000: Rites Of War

Asker! Mensubu olduğun bu dergi ve onun değerli yazarlarının beyinleri, Kadın denilen yabancı yaratıklar tarafından ele geçirilmek üzere. Şimdi git ve kurtuluşumuz ol. İlk bilgisayarı, ilk transistörü icat etmiş olan yüce atalarımızın ruhlarını rahat ettirecek tek şey bu yaratıkların yazı işleri odasına girmemesidir (NASSI YANİ? Ben her gün o odada oturuyom - Redaktör). Değerlerimizi korumak için ölümüne dövüşmelisin düşmanla. UNUTMA! Yenilebiliriz, ama ele geçirilemeyiz.



İlk Warhammer 40000 oyununu bilgisayarımda gördüğümden beri neredeyse 9 sene geçti. Eski dost Gremlin şirketinin, Amiga için, Warhammer 40000 evreninde geçen, Space Marines isimli oyunu geliştirmesi, bilgisayarda taktik savaşın tadına varmama neden olmuştu. Hatta üşenmemiş, PC'ye geçtiğimde bu oyunun iki duble density (Duble Density disketleri hatırlayanınız var mı?]) tutan orijinalini getirtmiştim eşle dostla... Alien 2'ye benzeyen bir konusu vardı oyunun ve oyuncunun kontrolüne her biri beş kişilik iki Space Marine takımı veriyordu. Benim gibi strateji seven bir arkadaşımla her gece oturup oynardık (Nerelerdesin şimdi Barış?). Her birimiz bir takımı alır ve yönetirdik. Warhammer 40000 dünyasının korkunç yaratıkları tarafından istila edilmiş onlarca uzay gemisi ve üs temizlemiştik Turn tabanlı Space Marines oyununda.



İki yıl sonra Warhammer 40000 serisi ile bir ilki daha yaşadık. O zamana kadar eski şatolarda ve mağaralarda geçen, dev adımlı, FPS görünümlü, FRP'lerde kullanılan bir sistemle, hayranı olduğumuz Alien 2 filminin Warhammer 40000 evrenine uyarlanmış biçimini Space Hulks ismi ile bilgisayarlarımıza konuk ettik ki, bu oyunda kullanılan müzikler, sesler ve grafikler o döneme göre oldukça başarılı idi. Geceleri ışığı kapatıp ses düzeneğini açıp ekranın karşısına geçerek, ilk Virtual Reality deneyimlerimizi yaşıyorduk. Bir kaç sene sonra bu oyunun, yeni versiyonu düştü piyasalara, bu kez daha gerçekçi bir üç boyutlu dünya ve daha gelişmiş grafikler ile vurdu oyuncuların kalbini.

Anılar anılar anılar; Hiç biter mi?

İki sene önce ise Warhammer 40000 serisinin, Final Liberation isimli, cılız bir stratejisi piyasaya çıktı. Avrupa'da deliler gibi oynanan bir masa oyunu olan Warhammer 40000 evreninin yüzlerce yaratığının, silahının ve özelliklerinin çook küçük bir bölümünü içeren bu oyun da sadece konunun hayranları için çekici oldu.

Birkaç ay önce ise, Warhammer 40K evreninde geçen, X-COM 1,2,3 tarzı taktik savaş sistemi taşıyan Chaos Gate, sessiz sedasız geldi ve gitti. İnanılmayacak kadar çok detaya sahip, içeriği çok zengin bir oyun evreni olan Warhammer 40000'in masa oyunları, batıda oyun materyalleri için binlerce dolar harcamaktan çekinmeyen fanatik oyunculara sahipken, bilgisayar dünyasında bir türlü istediği başarıyı yakalayamıyordu. Üstelik büyük umutlarla geliştirilen Final Liberation, Chaos Gate gibi oyunlar dizaynlarındaki saçma hatalar yüzünden oyuncuları kendilerinden soğutuyorlardı.

Warhammer 40000'in yaratıcısı olan Games Workshop, yeni bir Warhammer 40K oyunu çıkarmaya karar verdiğinde, bu kez oynanabilirliği kanıtlanmış bir oyun motoru üzerinde çalışmanın daha garantili olacağını düşünmüş olacak ki, Rites of War'da, SSI'ın ünlü Panzer General serisinin motoru kullanılmış.

Dur yavaş ol! Warhammer 40000 de nedir?

Dediğim gibi, Warhammer 40000, batıda çok sevilen bir masa üstü oyundur. Warhammer 40000, medeniyetleri uzaya yayılmış ve hayatlarını Genestealers isimli cehennem yaratıklarını kovalamakla tüketen, biraz faşist, fazlası ile militarist bir ırkın öyküsünü anlatmaktadır. Hitler'in Almanya'sı gibi, abartılı flamalar, abartılı üniformalar, abartılı selamlamalar, abartılı silahlar ilk göze batan unsurlardır bu evrende. Oyundaki kötü yaratıklar ise, Orc'lar, Genestealers gibi cehennemden çıkmış çirkin yaratıklar ile, bu faşist imparatorluğa baş kaldırmış asiler falan filan gibi ıvır zıvırdan oluşmaktadır. Aslında bu evrenin bir de ortaçağda geçen versiyonu vardır ki, eminim pek çoğunuz Windows 95'in ilk oyunlarından biri olan Warhammer oyununu ve devamı Warhammer: Dark Omen'i hatırlıyorsunuzdur. Oynadığım en güzel RTS'lerden biriydi. Bazen soruyorum kendime, neden aynı oyun motorunu kullanan bir Warhammer 40K oyunu yapılmıyor diye, ama tabii cevap veren yok...

Neyse Oyuna Dönelim

Her zaman olduğu gibi, bir anlık gafletten yararlanan, cehennemden çıkmış uzaylı yaratıklar size karşı isyan halinde bulunan gezegenlere saldırır ve içinde kim oturuyorsa yerler. Daha doğrusu, yaratıklara çevirirler. Star Trek evrenindeki Zorg'lar gibi bir dönüştürme söz konusu burada. Kötü yaratıklar geliyor, askerlerinizi ele geçirip onları kendi emirlerindeki yaratıklara çeviriyorlar. İşin kötüsü, bu askerler yaratığa dönüştükten sonra da eskiden sahip oldukları militarist disiplinlerini kaybetmiyor, hâlâ son teknoloji ürünü silahlarını kullanmaya devam edebiliyorlar. İşte burada devreye girip ele geçirilmiş gezegenlerinizi geri almanız gerekiyor, çünkü buralarda atalarınızdan kalma büyülü ve kutsal hazineler saklı durumda. Bunların, düşmanın eline geçmesi









halinde başınıza gelebilecek kötü şeylerin yaklaşık sayısı için yazacağım sıfırlarla bile derginin yarısını doldururum, o yüzden bu konuya fazla girmicem...

Bu, her zamanki alışılmış, standart (sıradan) War Hammer 40K oyunları konusunun ardında ise, Panzer General 2 oyunun motoru ile yaratılmış yeni bir strateji denemesi yatıyor.

Campaign seçeneğine atlar atlamaz, efendiniz görevleri anlatmaya başlıyor. Şuraya inecen, şuraya giricen, şunu dövücen, sonra da döncen... Ardından Panzer General oyunlarında kullanılan "para" birimi ile ordunuza adam satın alıyorsunuz. Hatırlarsanız PG oyunlarında para yerine prestij puanı denilen gerçekçi bir uygulama vardı. Siz bir komutan olarak birliğinize istediğiniz birimleri transfer edemiyor veya alamıyordunuz, ama üslerinizin gözündeki prestijiniz artıkça, saflarınıza daha güçlü silahlar göndertebiliyordunuz. SSI, bu oyunda da prestij sistemini aynen kullanmış ve başlangıçta size verilen prestij puanı, değişik güçlerdeki askeri birimleri birliğinize kattığınızda düşüyor. Prestij puanınızı artırmanın neredeyse tek yolu zafer kazanmak ve haritadaki belirli, önemli stratejik noktaları ele geçirmek. Bu şekilde her görev öncesinde daha güçlü birliklere ulaşabiliyorsunuz.

Renk cümbüşü?

War Hammer 40.000 evreninin ilk göze çarpan özelliğinin, abartılı flamalar, kostümler vs... olduğunu söylemiştim. Düşman veya dost olsun, piyadelerin ellerindeki insan boyundaki silahlar, savaş araçlarının orasından burasından fırlamış ekstra namlular gibi gördüğünüzde "Oha" şeklinde tanımlayabileceğiniz özellikler de bu oyundan esirgenmemiş. Zaten oyunda o kadar çok birim var ki, bunlarla karşılaştıkça sık sık yukarıda bahsettiğim o nezaket kuralları ile uyuşmayan üç harfli kelimeyi sarf ederken bulabiliyorsunuz kendinizi.

Oyunda üç ayrı taraf var: Eldar, Imperial, Tyranid. Eldar, sizin komutanızdaki faşist ve militarist grup oluyor. Imperial, Eldar'a karşı savaşan insanların oluşturduğu bir imparatorluk, Tyranid ise Alien'lere benzeyen ve insanları yaratıklara dönüştürebilen, oldukça korkunç, asalak ve yayılmacı bir ırk, ama asalak olduklarına kanıp sakın küçümsemeyin, çünkü hadlerinden fazla korkunç ve güçlüler.

Üç tarafın elinde de onlarca değişik birlik bulunuyor. Her birlik, güç, dayanıklılık, liderlik, savunma, etkinlik, saldırı, menzil, hareket gibi değişkenlere sahip. Ve çarpışmaların sonuçlandırılmasında bu sayılar son derece belirleyici oluyor. Ayrıca pek çok birlik, fiziksel veya psişik bazı ekstra güçlere sahip. Görünmezlik, korkunçluk, Rapid Fire, güçlü kalkanlar gibi özellikler birimlerin hareketi sırasında göz önüne bulundurulması gereken özellikler. Son olarak da, bölüm başlarında satın alınabilen "stratejiler"i unutmamak lazım. Ekranın altında bulunan strateji butonuna bastığınızda satın almış olduğunuz strateji aktif hale geçip nasıl bir etkisi varsa kendisini gösteriyor. Biraz örnek verelim....

Her birim, üstünde durduğu yer şekline göre bazı defansif veya saldırgan avantajlar elde edebiliyor. Bir tankınız, bir düşman birimine saldırdığında ormanlık alanın koruyucu şemsiyesi altındaysa daha az hasar görür, açık alandaysa daha kolay hedef olur, Rapid Fire özelliği varsa bir el içinde ikinci kez ateş açabilir vs.

WH40K: RoW, Space Marines ve Space Hulks'dan sonra, masa oyunundaki çeşit zenginliğini, renk cümbüşünü ve heyecanı bilgisayara taşıyan en iyi oyun gibi görünüyor. War Hammer 40000 evreni ile daha önce tanışmadıysanız artık zamanı gelmiştir derim. Zira bundan sonraki oyunların daha güzel olacağının bir garantisi olmadığı gibi böyle bir beklentim de yoktur. Ama eğer hoşunuza gitmezse her zamanki tavsiyelerimi yineleyeceğim, XCOM 3, Star Wars Rebellion, Heroes 3, Jagged Alliance 2, Stars! ya da yakında gelmesini beklediğim "Stars! Super", sizi aylarca oyalayacak stratejilerdir. Birlik ve dayanışma içinde kalın. Dilediğiniz gibi oynayın. **L**

Cem Şancı





Alternatif

- W4K: Chaos Gate — 8/10
- W4K: Final Liberation — 4/5
- XCom Apocalyps — 4/5

WARHAMMER 40000

7

Minimum	P90, 32 MB Ram
Önerilen	P166, 32 MB Ram
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor
Multiplay	VAR
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN
YAPIM: SSI-Mindscape
DAĞITIM:

Grafik	8
Ses/Müzik	7
Atmosfer	9
Zorluk	8
GENEL	7

Kısa Kısa

FATAL ABYSS









Oyun piyasasında deniz ile ilgili oyun bulmak gerçekten zor. Son zamanlarda çıkan Fleet Commander ve Fighting Steel gibi ciddi deniz simulasyonlarından bahsetmiyorum. Denizaltında geçen dişe dokunur oyunların eksikliği kastettiğim. Geçen yıl çıkan Sub Culture isimli şirin (ama gerçekçilikten uzak) denizaltı simulasyonunu da saymazsak, şöyle insanın içini rahatlatacak, camından dışarıya baktığında balık sürülerini görüp de huzuru bulacağı bir denizaltı savaşı oyunu yok gibi. Belki de oyun yapımcıları denizin o kendine has atmosferini oyunculara yeterince hissettiremeyeceklerini düşündükleri için böyle bir prodüksiyondan kaçınıyorlar. Biz oyunseverler bunları düşünürken, oyun alma günümüzde oyun standına bir bakıyoruz ki, okyanusun derinliklerinde geçen bu oyun karşımıza çıkıyor. Sağına soluna bakıyoruz; konusunun insanlığı tehdit eden bir bakteri oluşumu ve biri kötü, biri iyi iki şirketin deniz altındaki iktidar uğraşıları olduğunu anlıyoruz. İlgimizi şöyle böyle çekiyor ve konu ne kadar dandik olursa olsun, deniz atmosferi ve sıkı grafikler falan olayı kurtarır diyerek oyunu alıyoruz. Evine gelip oyunu büyük bir iştahla kuruyorsun, zaten oyunun ilk demosunun kalitesizliği seni bir vuruyor, hadi neyse, buna da tamam diyorsun. Sonra bir başka kalitesiz unsur olan oyun arabirimi karşına çıkıyor. Uğraş didin, bunu da atlattın ve oyuna başladın. Okyanusun dibinde olduğuna dair ses efektlerinden başka en ufak bir ipucu yok. Hoparlörü kapat, bu oyun uzayda geçen bir 3D Shooter olsun. Artık çağ dışı kalmış savaş yapısı, sana ateş açan moron düşmanlara ateş etmekten başka bir amacının olmadığı ve harita dışına çıkmaman için insanı kahkahaya boğacak derecede saçma engellemelerin olduğu gayet iğrenç bir oyun. Almanızı tavsiye etmediğimi söylemem biraz etkisiz kalacaktır, eğer birisi size bu oyunu ve üstüne de 1 milyon lira vermeyi teklif ederse, 1 milyon lirayı kapıp hemen ortamdan kaçın diyorum. Bilmem anlatabildim mi? (Hayır-BLX)

Firma Segasoft

Tür Simulasyon

Level Puanı 5

LIVEWIRE









PC'lerin Amiga'nın piyasadaki egemenliğini yıkmaya başladığı yıllarda, en popüler oyunlar Hexxagon ve Volfield idi. Bu oyunlarda grafik ve ses yapısı çok basitti, ancak reflekslerinizden çok zekânızı kullanarak oynamanız gerektiği için, yıllardır PC kullananları hayli oyalamıştı.

Live Ware de işte tam bu tipte bir oyun. Amacınız oyun alanını oluşturan karelerin çevresinde tam bir tur atarak kendi oyun alanınıza katmak. Bunu yaparken değişik şekilli bazı kareler size Bonus niteliğinde çeşitli kazançlar sağlıyor. Bunun yanında, ortalarda dolanan yaratıklara da dikkat ederek en kısa sürede en çok kareyi ele geçirmelisiniz. Oyun, Single Player modunda bir süre sonra monotonlaşıyor ve sizi sıkmaya başlıyor. Ancak oldukça kullanışlı Multiplayer desteği olan oyunda, insan zekasına sahip rakiplerle karşılaşmanız halinde oldukça eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz. Özellikle 3Dfx bazlı bir üç boyut ekran kartınız varsa, grafiklerin hoşunuza gideceğini söylemeliyim. Yalnız o kadar oynamama rağmen, oyunun mantığını tam olarak kavrayabilmiş değilim. Siz ne kadar uğraşırsanız uğraşın, bütün karelerin etrafını çevirip bütün puanları topladığınızı zannetseniz dahi, bir de bakıyorsunuz oyun pat diye bitiyor ve yeniliyorsunuz. Yine de hakkını yememek lazım, oldukça eğlenceli olabiliyor. Köşe kapmaca cinsi oyun tarzı bazen oldukça heyecanlı anlar geçirmenize sebep olabiliyor. Tabii ki kontrollere alışabilirseniz, özellikle ortamın fazla kalabalıklaştığı anlarda sağa gitmek istediğinizde aşağı, yukarı gidecekken sola gitmek gibi tuhaf davranışlar sergileyen "yaratığınız" sinirlerinizi bozmaya yetiyor. Tam olarak bir zeka oyunu olduğunu söyleyemeyeceğim Livewire'ı vasat ama bazen eğlenceli olabilen bir oyun istiyorsanız alın, ama ben hâlâ Volfied'i tercih ediyorum, ona göre.

Firma SCI

Tür Action

Level Puanı 5

FINAL ODYSSEY

Temmuz ayında Cem Şancı'nın yazdığı Yoot Tower'ı hatırlıyorsunuz değil mi?!? Hani yazının sonunda oyun türü olarak "kopya çekme sanatının geldiği son nokta" yazmıştı. İşte o son noktadan sonra yeni bir paragraf açıldı. Final Odyssey adlı bu garabeti (oyun demeye dilim varmıyor) yapan elemanların hepsini canı yürekten kutluyorum. Final Odyssey'i ortaya çıkarabilmek için saatlerini harcamışlar, yüreklerini ortaya koymuşlar, herhalde günde 5-10 saat Starcraft oynamışlar, sonucunda bu tuhaf şey ortaya çıkmış (bakın hâlâ oyun demedim). Final Odyssey tamamıyla Starcraft'ın kopyası olmasına rağmen, değil Starcraft'ın tırnağı, Starcraft'ın tırnağının içindeki toz parçasının üzerindeki mikrobun mitekondriası bile olamaz (mikroplarda mitekondria olur mu be?-BLX) . Başındaki demomsu varlıkta anlayamadığımız üzere, biri yaratık, diğeri insan olan iki ırk birbirine dalıyor. Tabii demo da Final Odyssey'in genelinde bulunan o iğrençlik hissine sıkı sıkıya bağlı kalınarak yapılmış. Sanki 320 X 200 çözünürlükteki bir AVI dosyasını çekiştirerek tam ekran yapmışlar (sankisi fazla –BLX). F.O. denilen bu iğrenç nesnede Terran ve Zerg'lere benzer iki dandik ırkı yönetme şansınız var. Binaların kullanımı, arabirimi ve ırkların özellikleri tamamen aynı. Amos Zerg'lerin, Targos ise Terran'ların birebir kopyası. Sanırım Final Odyssey'i yapan adamlar "Protos'ları da kopyalarsak ayıp olur, bari o eksik kalsın" demişler ki, oyunda Protos'lara benzer bir ırk yok. Bu iğrenç şeyin (bakın oyun dememek için nasıl kasıyorum belli bile değil) tek güzel ve orijinal yanı kötü sayılabilecek müzikleri. Sonuç olarak Starcraft klonu kötü bir yaratıkla uğraşmak istiyorsanız alın. Ama bana soracak olursanız, sokakta birisi bu oyunu size satıp karşılığında kırk yıl köleniz olmayı teklif eden bir adamla karşılaşırsanız, önce kötürüm bir eşek sudan gelinceye kadar adamı dövün, sonra Final Odyssey CD'sini kafasında kırın ve ortamdan başınız dik, göğüsünüz dışarıda uzaklaşın (Bakın, hiç oyun demedim).







Firma	Belli değil (çok ciddiyim)
Tür	RTS
Level Puanı	4

BEAT DOWN

Elimde kalitesiz ve niye yapıldığı belli olmayan bir oyun daha var. Oyun, sokaklardaki çete savaşlarını konu olarak seçmiş. Ancak ortada kırmızı pijamalı adamlarla sarı pijamalı adamları dövüştürmekten başka hiçbir çete faaliyeti yok. Arada bir haraç alıyorsunuz, zararsız moronları dövüyorsunuz o kadar. Hani belki konusu orijinal diye içinizden oynama isteği gelebilir de, bilmem kaç bölüm etrafta dolanıp "Ufh! Ugh!" diye sesler çıkararak adam dövmek sizdeki bu ilgiyi ne kadar ayakta tutar bilmiyorum. Oyunda herhangi bir şekilde yapay zeka yok, siz önünüzde çıkan herkesi döverken, yanınızdan geçmekte olan aynasızlar, ellerindeki copları fıldır fıldır çevirerek geçip gidiyorlar. Oyunun temel amacına gelince, daha önce bahsettiğim bölgelere dağılmış değişik renkli pijamalı çeteleri alaşağı ederek tüm bölgeyi kendi çetenizin bünyesine katmaya çalışıyorsunuz. Tarz denilebilecek herhangi bir tarzı olmayan Beat Down, en yakın kategori olan Real Time Strateji türüne benzetilebilir. Ama RTS türü birçok oyuna hakaret denilebilecek ölçüde iğrenç olan Beat Down, baştan aşağı eksik, hatalı bir yapım. Tek yaptığınız, her bölüm başında size verilen adamları kare içine aldıktan sonra, önünüze çıkan her insanın üzerine tıklayarak adamlarınızın o garibanın suyunu çıkartana kadar dövmesini seyretmek. Sonra, ayakta kalan adamlarınızı tekrar gruplayıp bir sonraki insanoğlunun üzerine gidiyorsunuz ve bu oyunu oynamaya başladıktan yaklaşık 7 dakika sonra Beat Down CD'sini en yakın delici aletle oylum oylum oyana kadar böyle sürüyor. Aranızda bu tür basit oynanışa sahip oyunları sevenler olabileceğini biliyorum, keyfinizi kaçırmak veya zevklerle renkleri tartışmak istemem, ama bu Beat Down'a vereceğiniz 1.5 milyon liraya yazıktır. Yapmayın, etmeyin, o parayla gidip bir MacRoyal yiyin veya daha iyisi üzerine 500 bin lira daha koyup Matrix'i seyredin derim ben.





Firma	Hot.B
Tür	Action
Level Puanı	3

System Shock 2

Sıcak sıcak servis yapılmış bir tam çözüm kadar lezzetli ne vardır şu dünyada? İşte size daha dumanı tüten System Shock 2'nin tam çözümü. Elimize sağlık.



Bundan sonra okuyacaklarınız, System Shock 2'yi nasıl oynayacağınızı bildiğiniz varsayılarak yazıldı. Eğer oynarken "Hypo da ne? PSI Booster da ne ola ki?" gibi düşünceler beyninizde vuku buluyorsa geri dönün ve System Shock 2'nin açıklamasını okuyun, e mi?

İmdaaat, Kayboldum!



Hele bu ne? Daha oyuna başlamadan nasıl kayboldun çocuğum? Neyse, dur seni girdiğin delikten çıkartayım, sonra da bir daha kaybolmaman için birkaç taktik vereyim. Öncelikle şunu bil, Von Braun adlı bu geminin her katı, birbirine Bulkhead adlı geçiş bölümleri ile bağlı üç-dört haritadan oluşur, yazımda her Bulkhead'in nereye çıktığından bahsedicem. Ayrıca, System Shock 2'nin haritalarında, diğer tüm oyunlarda olduğu gibi, kuzey yukarıda değil. Efenim? Eh benim zekai çocuum, uzayın dibi deryasında kuzeyin ne anlamı kalır, sorarım sana. Gitmen gereken yönleri sağ, sol, yukarı olarak bahsedeyim ki bir daha kaybolma. Ayrıca, bir daha kaybolmak istemiyorsan bir zahmet "M"ye basıp haritayı kontrol et, Mini Map'i de aç ki gittiğin yeri göresin. Zaten haritada bütün önemli yerler işaretli, eh kazık kadar adamsın, bir harita okumayı da becerirsin herhalde. Eee, o zaman ben neden konuşuyorum ki?



KAT 2: MED/SCI

Bulkhead 21: Cryo Recovery/ R&D - ICU/Biopsy/Crew Quarters

Görev: Uzaya vakumlanmadan ortamdan kaç...



Yürüsene be oğlum, KOŞ. "Neden ikinci kattan başlıyoruz" diye sormanın zamanı mı, gövde çatlamış, uzaya fırlayacaz neredeyse. Soldaki İngiliz anahtarını aldın mı, iyi, kır bakim sağdaki duvara yaslı masayı. Çık yukarı ve hep düz git. Bundan sonrası az buçuk eğitim görevi gibi zaten, duvardaki INFO panellerini oku.

Görev: Bataryayı şarj et ve Medical'ın kapısını aç.

Bataryayı şarj etmek için gereken güç istasyonu, asansörün sağındaki koridordan inince, kimya odasını geçince geldiğin Cryo Retraining Facility'de



bir merdivenden aşağı inince karşına çıkıyor. Ama öncelikle güvenlik sistemini sustur ki aşağıdaki turretlar, yani nasıl desem...

Görev: Grassi'den Crew Card'ı al.

Daha doğrusu cesedinden. Medical'da, Biopsy'nin yakınlarında bir yerde. "Orası da neresi" mi dedin? Med/SCI katının sol alt köşesinde çocüüm. Turret'lara tikkat. Oralarda aşağıya bir merdiven olacak, Grassi (kısaca merhum de) ve kartı orada yatıyor.

Görev: Dr. Watts'ın Crew bölümündeki odasını bul, sonra da kendisini

Sağda en sondaki oda. Dr Watts'ı ölmeden önce bulman için gereken R&D kartını, masasının üzerinden alman lazım. Bulkhead 21'e geri dön, daha önce açamadığın R&D bölümünü bul. Watts'ın ölümünden sonra üzerinden çıkanları al ve baskına gelen Hybrid'leri temizle. Maintenance Shaft'ın kapı kodunu aldın sen, evedeved, Watts'ın notlarından birinde yazıyor. MS'ı aç ve robotu temizle. Mühendislik katına in.

KAT 1: Engineering

Bulkhead 11: Engine Core/ Coolant Tubes/ Engineering Control 'dan Cargo Bays/ Command Control'e

Görev: Asansörlere gelen güç jeneratörlerini çalıştır

Bunun için Engine Core'a gitmelisin, ama göreceğin üzere öncelikle radyasyon sızıntısını önlemelisin, bunu yapabilecek yedek bir sistem var. Onu bulmak için sağ duvarı takip et.

Görev: Engineering Control'deki bilgisayarı kullanıp radyasyon sızıntısını önle

Engineering Control'e ulaştığında göreceğin gibi Sanger giriş kodunu değiştirip Cargo Bay 2'ye kaçmış. Kargo bölümüne doğru ilerle ve turretlarla oyna. Bulkhead 11'e geçmeden önce, iki turret arasında bulacağın cesedin üzerinden Security Card'ı al. Daha sonra gerekebilir. Cargo Bay 2'ye girmek için önce Cargo Bay 1A'da en soldaki duvarın dibinden giriş kartını al. Sanger'in cesedi Cargo Bay 2B'de, üçüncü katta. Engineering Control odasının giriş şifresini alınca, oraya geri dön.

Görev: Xerxes'in korumasını aş

Xerxes bizden daha hızlı,bir sonraki adımımızı biliyor gibi. Fluidics Control bilgisayarını ele geçirmiş, ama onu atlatmak için bir yol var. Nasıl olduğunu Delacroix'in notlarında bulacaksın. 45m/dEX kod adlı bilgisayar parçasını bulman gerekiyor. Auxiliary Storage 5'te, kodu da 34760. Oraya ulaşmak için Replicator'ın (yeniden doğum yeri) olduğu odanın sağ kapısından çık, Store 4 sağdaki ilk oda, oradan radyasyon zırhını al. Sağ duvarı takip edin (bundan sonra böyle), bir hayalet göreceksiniz. İlk kapıdan geçince geleceğiniz 8 şeklindeki bölümün en altında Storage 5 ve gerekli parçayı bulacaksınız (45m/dEX). Bu parçayı alıp Command Control'e gitmek gerekiyor şimdi (Bulkhead 11'de). Shuttle Bay'e geldiğinizde dikkat etmeniz lazım, sadece turret'ların olmasından değil, her tarafta patlayıcı ve radyasyon yüklü kutular var. Çiftli kapıyı geçince, sol taraftaki asansörü kullanarak yukarı çıkın, Command Control koridorun sonunda. 45M/dEX parçasını hemen karşı-

nızdaki bilgisayara yerleştirin. Şimdi Engineering Control'e geri dönüp Fluidics Computer'ı çalıştırın. Radyasyon korkunuz bitsin.

Nacelle denilen kontrol odalarındaki bilgisayarları bulun (ikisinde de Offline yazıyor) ve çalıştırın. Engine Core'a geri dönün ve sol alt köşedeki asansörle (aslında asansör değil de, neyse) Core Control'e girin ve OFFLINE yazan bilgisayarı çalıştırın. Asansöre geri dönün ve 3. kata gidin.

Kat 3: HYDROPHONICS

Bulkhead 31: Hydrophonics/Biological Survey'den Culvitation Cells'e

Bulkhead 32: Hydrophonics/Biological Survey'den Coolant Tank Chambers'a

Görev: Asansör boşluğunu tıkayan organizmayı temizle

Haritanın sol altındaki Biological Survey bölümüne gidin. Bu enlemesine koridor boyunca beş kapı var, sağ üsttekine girin, camı kırın ve diğer odaya atlayın. Masaların üzerinde iki kutu Toxin-A bulacaksınız. Bunu araştırmak için bir birim Antimony ve iki birim Vanadium (Va) gerekiyor. Med/Sci bölümüne inip kimya odasından bu maddeleri alın.

İki tane daha Toxin-A bulmanız lzım. Üçüncüsü Hydrophonics B'deki kimya odasında. Dördüncüsü ise Hydrophonics A'ya girdiğinizde göreceğiniz bir cesette. Toxin-A kutularını kullanmanız gereken Enviromental Regulator'ler haritada büyük A ile işaretli, tabii bulundukları bölgelere girdiyseniz. İlk Regulator'ü bulmak için Sector C'ye gidin, Experimantal Office'e çıkan merdivenden tırmanın ve diğer taraftaki rampadan inin. Yumurtalara dikkat. İkinci Regülatörü bulmak için Experimental Office'teki delikten aşağı atlayın. Biological Survey Labs'deki bir cesedin üzerinde Hydrophonics B giriş kartı bulacaksınız. Sector B Storage'ın altında buz tutmuş bir bölge var. Hydrophonics A kapı anahtarı buradaki bir cesedin üzerinde, ve ikinci regülatör de burada. Kimya odasından Toxin-A'yı almayı unutmayın.

Üçüncü regülatörü bulmak içinBulkhead 31'in soluna gidin. Hemen girişteki cesedin üzerinden Toxin-A'yı alın. Buradaki bitkilerin bulunduğu koridorlarda iki tane maintenance droid var. Onları temizleyip iki koridorun arasındaki kısa bölgedeki cesedi arayın. Ayrıca sağ üstteki Assault Rifle'ın yanında yatan adamı da arayın. Hyrophonics D'nin giriş kartı onda. Enviromental Regülator de oralarda biryerde (kim demiş hatırlayamadığımı?!).

Dördüncü regülatör için, Bulkhead 32'ye geçin, haritanın sağ tarafındaki soğutma tanklarına doğru gidin. Regülatörü buhar dolu ve haritanın en üstündeki odalardan birinde bulacaksınız. Tabii örümcekleri de bulacaksınız. Daha doğrusu onlar sizi bulacak. Şimdi, asansör boşluğunu temizlediğinize göre dördüncü kata çıkabiliriz.

Kat 4: OPERATIONS

Bulkhead 41: Xerxes Core/ System Administration'dan Dr. Palito'nun Ofisine



Bulkhead 42: Xerxes Core/ System Administration'dan Data Storage/Power Administration'a

Bulkhead 43: Xerxes Core/ System Administration'dan Fluid/ Power Ops'a

Bulkhead 44: Xerxes Core/ System Administration'dan Data Storage/ Power Administration'a

Görev: Üç Sim bilgisayarını yeniden programla

Dr.Palito'nun ofisine gidip yeni patroniçenizle tanışın. Sim bilgisayarlarını kırmak için gereken kodlar üç adet olan kırmızı renkli Cyborg Assasin'de. Birinci Cyborg, Xerxes Core'un sağ köşesindeki ilk kapının içinde. Biraz kovalamaca oynadıktan sonra öldürüp üzerinden Quantum Simulation Chip'i alın.

İkinci kırmızı cyborg, Bulkhead 42'deki Data Storage odasında. Yukarıdan düşen varillere dikkat ederek cyborg'u öldürün ve Interpolated Simulation Chip'i üzerinden alın. Bu bölgede, haritada "Office" olarak işaretli Power Administration bölgesinde ilk Sim Bilgisayarını bulacaksınız. Hemen girişten sonra, ortadaki ofise bakın.

Bulkhead 43'te yuvarlak şekilli System Operations bölgesini bulacaksınız (haritada Fluid Ops olarak işaretli). Burayı geçince Power Operations'ı bulacaksınız. Interpolated Simulation unit de bir kat aşağıda olacak. Ama bu alete yaklaştığınız anda iki taraftan ikişer tane Arachnid fırlayacak, hazır olun. Bu haritanın sağ üstünde, Command Center'a giden bir koridorda son kırmızı cyborg'u da bulacaksınız. Onu da öldürün Linear Sim Chip'i alıp, yan odalardan birindeki Linear Sim Unit'i de yeniden programlayın. Tabii cihazın bulunduğu odanın kapısını açacak kartı bulmuş olmanız lazım.

KAT 5: RECREATION



Bulkhead 51: Crew Quarters/Asansör/Athletics'den Mall/Theatre/Casino'ya

Bulkhead 52: Crew Quarters/Asansör/Athletics'den Garden/Dining'e

Bulkhead 53: Crew Quarters/Asansör/Athletics'den Garden/Dining'e

Bulkhead 55: Garden/Dining'den Mall/Theatre/Casino'ya



GÖREV: Yardım sinyali gönder

Deck 5 Crew'in giriş kartı, bahçedeki gömülü cesetlerden birisinin üstünde. Buradaki sinekle dolu yumurtalara dikkat. Athletics kartı ise Crew Quarters'ın ikinci katında, ortadaki odalardan birinde. Yardım sinyalini gönderecek olan Transmitter ise basketbol sahasının üstünde. Ama önce sahanın ışıklarını açmak isteyebilirsiniz ki yerdeki kımıl zararlılarını ve cyborgları görebilesiniz. Bunun için sağınızdaki delikten havuza gidip karşıdaki kapıyı açın ve bataryayı kullanın.



Transmitter'ı çalıştırmak için gereken kod, bu bölüm boyunca dağılmış olan duvarlardaki resim terminallerinde gizli. Deli gibi (benim gibi) bunları aramak istemiyorsanız (ki istemeyin, hiçbirinin yerini hatırlamıyorum çünkü, birisi kasanın üstündeydi sanırım, o kadar) şifre: 14106

KAT 6: COMMAND



Bulkhead 61: Tramway/Shuttle Command'dan Bridge/Officer's Quarters'a

GÖREV: Ops Override giriş kartını bul

Tramvaya ulaştıktan sonra, ikinci durağa gidin. Officer's Quarters'dan geçip kaçış kapsüllerine ulaşın. Haritanın en üstündeki kaçış kapsülünden

Bridge Access kartını alın ve Tommy ile Rebecca'ya el sallayın (mutluluklar dileriz). Köprünün sonunda, Bridge Conference Area'ya çıkan gravlift'i kullanın ve canım arkasındaki Ops Overrıde kartını alın.

Engine Core'a gidip Engine'i Overload haline ayarlayın. Bu bölüme başladığınız yere geri dönün. Officer's Quarters'dan Shuttle Access Card'ı alın. Soldaki rampadan yukarı çıkın. Mekiklere ulaşmanın en kolay yolu ortadaki koridor ve gravlift'leri kullanmak. Mekikleri yoketmek gerekiyor. Soldakine ateş ederek patlatabilirsiniz, ama diğerini koruyan enerji kalkanını patlatmanız gerekiyor. Bunun için yakında bir yerdeki Replicator'ı hack edip Sympathetic Resonator'ı almanız lazım. Bunu mekiğin kalkan jeneratörü üzerinde kullanın ve KAÇIIIN. Patlama olduğunda mekiği gören odadan çıkmış olmanız lazım.

Şimdi, tramvayın ilk durağındaki kapalı kapıdan çıkabilirsiniz, tabii öncelikle Korenchkin'le kapışmanız ve oradaki zihinsel duvarı kaldırtmanız lazım.Bridge'e gidin ve Korenchkin'le hiç uğraşmadan bir üst kata çıkın. Korenchkin'in beyni bilgisayarın solunda. Onu patlatın sonra da Korenchkin'i. Rickenbacker'a giden yol açıldı.









RICKENBACKER

Bu bölümden sonra harita yok, yeniden doğum odaları yok. Sık sık save edin, gözünüzü açık tutun, akıllı olun.

GÖREV: Kırmızı yumurtaları yoket

İlk iki yumurta ılk odada. Üçüncüsü açtığınız koridordan sağa dönünce kafanızın üstünde. Dördüncü, uzay boşluğuna açılan kalkanın üstünde. Bu boşluğun üstündeki köprüleri yakınlaştırmak için odadaki düğmeye basın, ama karşı tarafa atlamayı denemeyin. Gerideki rampadan aşağı inin ve beşinci yumurtayı yokedin. Tünellerden sürünün, sağa dönün, odaya atlayın. Düğmeye basıp köprüleri biraz daha yaklaştırın. Köprülerin yanına geri dönmeden önce, kirişin üzerindeki TC5'i almak için varsa PSI Pull gücünüzü kullanın, yoksa şansınıza küsün. Geri dönün.

Köprüden karşıya atlayın ve dördüncü yumurtanın asılı durduğu yere ulaşın. Rickenbacker kartı burada. Diğer köprü parçasına atlayıp küçük o odaya atlayın, merdivenlerden çıkın. Altıncı yumurta yukarıda. Nacelle B'ye doğru gidin, işaretsiz ilk dönemeçten sağa dönün, işte yedinci yumurta. Nacelle'ye giderken ilk merdivenden inin, işte sekizinci yumurta. Dokuz ve onunca yumurtalar Nacelle'ın girişinde.

Nacelle'in koridorlarındaki turret'ları saf dışı bırakarak ilerleyin. Onbirinci yumurta buharlı biryerde. Bu koridorun sonundaki açıklıktan sürünün ve Gravitonic Jeneratörleri tersine çevirecek olan düğmeye basın.

Şimdi Pod 2'ye gitmeniz lazım. Ama önce Nacelle A'ya gidin, buradaki morgda 12 ve 13. yumurtaları bulacaksınız. 14. yumurta "Low Head Room" diye bir ikaz asılı olan odaya giden rampanın üstünde. 15. yumurta torpido kontrol odasından önceki odada. Soldaki torpidoları en üst seviyeye, sağdakilerden öndekini orta, arkadakini en üst seviyeye ayarlayın ve torpidoları kullanarak soldaki merdivene zıplayın. Son yumurta, Pod 2'nin yanındaki asansörün yanında. Pod 2'ye girmeden önce, ortadaki kontrol odasına girin ve nükleer füzeleri ateşleyin ki Pod 2'ye giderken radyasyon sizi fena yapmasın.

BODY OF THE MANY

GÖREV: Geçişi tıkayan oluşumu açmak için sinir ağlarını yoket

Şimdi korksanız iyi olur, çünkü yaratığın içindeyiz. Virüs misali dolaşıyoruz. Sağdaki duvarı takip ederek eşya ve özellik alabileceğiniz odaya gelin. Burada MUTLAKA Anti Toxın ve Anti Radiation güçlerini alın, çünkü uzun süre radyasyonlu sularda yüzeceğiz. Sinir merkezlerini bulmak için duvarlardaki mavi sinir ağlarını takip etmeniz yeter, ikisi de radyasyonlu suyun bulunduğu bölgede zaten. İkisini de yokedip başladığınız yere geri dönün ve açılan kapıdan (kas?) geçin. İlerleyin, gidin, koşun. İkinci diş cinsi şeylere gelince, önce sağ taraftaki boşluğa atlayıp sinir merkezini yokedin ki soldaki kapı (kas?!) açılsın.

GÖREV: Merkezi beyni yoket

İlerleyin, eninde sonunda yüksek bir yerden suya düşeceksiniz. Bundan sonrası daha çok hangı yeteneklere yatırım yaptığınıza bakıyor. Eğer yaratıkları kontrol etme (Reconstruction) aldıysanız ne ala. Psi Reaver hariç diğer yaratıkları (Rumbler ve Midwife'lar) etkisiz hale getirin. Psi Reaver'ların beyinciklerini buralarda aramayın boşuna (benim saatlerce yaptığım gibi) çünkü hepsi merkezi beynin olduğ odada, yan yana. Psi Reaver'larla uğraşmadan merkezi beynin olduğu odaya topuklayın ve hızla biçimde beyinleri, sonra da Psi Reaver'ları yokedin. Tabii daha önce ne kadar koruyucu, güçlendirici, hızlandırıcı büyü, ilaç, implant varsa elinizde, kendi üzerinizde kullanın (Özellikle PSI Aura ve Worm Heart'ı mutlaka kullanın). Ortalık biraz sakinleşince, merkezi beynin etrafında dönen iki yıldızı yokedin, ardından da beyni yokedin. Bu arada odaya doluşan Midwife'lara dikkat. Beyin yokolunca, beynin bulunduğu yerdeki delikten aşağıya atlayın. İşte herşey bitti...

WHERE AM I?

...Mi acaba? Son olarak kalleş, satıcı yapay zeka SHODAN'la kapışmanız gerekiyor. Bu bölüm Shodan'ın zekasının içinde geçiyor ve etrafta bir sürü şekiller dolaşıyor, bunlardan bazıları da size zarar veriyor. İlerleyin, kaçın, öldürün, sonunda merdiven gibi biryere geleceksiniz. Aşağıya doğru inin, duvarlardan birinde bir boşluk var. Oraya zıplayın ve SAVE edin.Delikten aşağı atlayın ve inerken üzerinizde bütün koruma, güçlendirme büyülerini kullanın. Elinize en güçlü elektrik silahını alın. Ve CYBER Psi gücünü kullanın. Shodan ile karşılaştığınızda etrafındaki güç kalkanını kaldırmanız lazım. Bunun için etrafındaki üç bilgisayarı Hack etmelisiniz. Bununla uğraşırken her üç tarafınıza PSI WALL örün ki, Shodan'ın görüntüsünü alan savaşçılar sizi vuramasın. Üç bilgisayarı da Hack edince, Shodan'ın etrafındaki kalkan bozulacak. Shodan'ın attıklarından kaçarak sürekli ateş edin ve bu iğrenç AI'yi hakettiği dijital çöplüğe gönderin. İşte şimdi herşey gerçekten bitti....

...Mi acaba? Nedense System Shock 3'te de görüşeceğimizden eminim...

Sinan Akkol

Silent Hill

Gelen yoğun istek üzerine Silent Hill isimli oyunun geliştirilmiş tam çözümünü tekrar veriyoruz. Hatırlayacağınız gibi bu oyunun tam çözümü 99 Nisan sayımızda verilmişti.





Bir tatil beldesi olan Silent Hill, gitgide bir sessizliğe bürünüyordu. Yedi sene kadar önce olan trajik yangının kalıntıları hala fark edilebiliyordu. Eskinin turist cenneti olan şehirde, şimdi en ufak bir hareket bile yoktu. Harry Mason, kızı ile beraber sessiz ve sakin bir tatil geçirmek üzere Silent Hill' e gitme kararı alıyor. Ancak yolda başlarına gelen araba kazası nedeniyle şehrin yakınlarında bir yerlere gidiyorlar. Olaylar burada başlıyor...



Karakterler

Harry Mason



32 yaşında bir yazar. Karısını kaybetmenin acısını hala üzerinden atamamış ve ondan geriye kalan tek varlık olan kızına dört elle sarılmıştır. Kızıyla beraber tatile gider. Burada olan değişik olaylar oyunun konusunu oluşturuyor.

Cheryl Mason



Harry' nin biricik kızı. Yedi yaşında. Annesini genç yaşta kaybedince tek dayanağı babası olmuştur. Babasıyla beraber tatile çıkınca başına bir ton olay gelir.

Cybil Bennet

Ayıptır söylemesi otuz üç yaşında bir polis memuresi. Brahms şehri etrafında devriye gezerken, Silent Hill' e gitmesi gerekiyor.



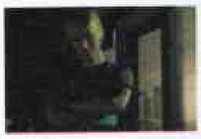
Alessa

Harry, defalarca bu esrarengiz kızla karşılaşıyor. Kim olduğunu size bırakıyorum.

Oyunu ne kadar iyi oynadığınıza bağlı olarak beş farklı şekilde tamamlayabilirsiniz.

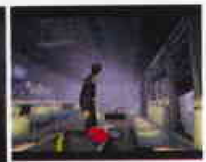


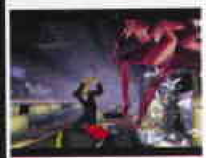














TAM ÇÖZÜM

Harry ve karısı, yolun kenarında bir bebek bulurlar. İkisi de bu öksüz çocukla ilgilenmek ister. Bundan sonraki sahneler oyunda olacakları göstermektedir. Demo şimdiki zamana geri döner ve Harry ve kızı Cheryl' in cipleriyle Silent Hill' e dinlenmeye gittiklerini gösterir. Be arada ekrana ard arda şu görüntüler gelir: bir hastane yatağında, ateşler içinde genç bir kadın uyanır. Hastane koridorunda, bir doktor ve bir hemşire sert biçimde tartışmaktadır. Brahms şehrinin bir polis memuresi olan Cybil Bennet, devriye gezerken aldığı bir çağrı üzerine Silent Hill' e doğru yol almaya başlar. Cybil motorsikletiyle, Harry' yi geçer ve gözden kaybolur. Dahlia çok tedirgindir. Birşeylerin uyanmak üzere olduğunun farkındadır. Harry, Cybil' ın hurdaya dönmüş motorsikletini görür. Bu hiç de iyiye işaret değildir. O esnada genç bir bayan yola fırlar, ve Harry ona çarpmamak için direksiyon kırar. Böylece yoldan çıkar ve cipini de parçalar.

Oyuna başladığımız ilk sahnede Harry bayılmıştır ve Cheryl kayıptır. Ayılır ve cipten dışarıya çıkar. Etraf çok sisli ve hafif kar yağışlıdır. Bu sırada Cheryl' in ayak sesleri gelir. Cheryl' i takip ederek siren çalana kadar ilerleyin. Birdenbire hava kararacak ve Harry çakmağını yakacak. Kar hafif bir yağmura dönüşecek. Kırılmış bir tekerlekli sandalye ve kanlar içinde bir ceset göreceksiniz. Biraz daha ilerleyin ve bırakın olanlar olsun!

Daha sonra Harry, bir kafeteryanın bankında uyanır. Kötü bir kabustan uyanmıştır. Cybil Bennet' da yanında oturmaktadır. Tanışırlar. Cybil bir polis memurudur ve Silent Hill ile olan tüm bağlantılar sebepsiz yere koptuğu için araştırmaya gelmiştir. Harry ona kızını hiç görüp görmediğini sorara ve olumsuz yanıt alır. Harry ayağa kalkar ve Cheryl' i bulmak üzere yola koyulur. Cybil onu kararından vazgeçiremeyeceğini anlayınca korunmasına yardım etmek için bir silah verir. Harry kızını ararken, Cybil' de destek kuvvet bulabilmek için Brahms şehrine gitmelidir. Kafeteryayı araştırın ve gerekli olan tüm alet ve ipuçlarını alın. Sadece radyo bir işe yaramıyor gibi gözükecek ama dışarı çıkmak istediğinizde sebebi anlaşılacak. Birdenbire radyo ötmeye başlar. Radyoya doğru yöneldiğinizde ise bir yaratık camı kırarak sizi yere yatırır. Ayağa kalkın ve yaratık ölünceye kadar ateş edin. Böylece gördüklerinin bir rüya olmadığının farkına varır. Dışarı çıkın ve rüyanızda gördüğünüz yerleri tekrar gezin. Cinayet sahnesinin olduğu yerde artık sadece çıkmaz bir yol ve Cheryl' in defteri vardır. Sayfalar yırtılmıştır ve üzerinde kanla yazılmış "to school" (okula) ibaresi vardır. Harry, kasabanın haritasına bakar ve oraya doğru yönelir. Ancak kasabanın yolları enteresan biçimde kesilmiştir. Finney Street' in sonundaki hurda polis arabasının bagajından anahtarı alın. Queen burger' ın yanındaki ara sokağa girin. "Off Limits" yazılı yere gidin. Kesik köpek kafasının yanındaki anahtarı alın. Ellroy Street' in sonundaki evin posta kutusunda anahtarı alın. Matheson Street' in sonundaki kağıtları alın. Levin Street' de önünde köpek kulübesi bulunan eve gidin. Kulübeden anahtarı alıp eve girin. Anahtarları kullanarak kapıyı açın. Şu anda evin arka bahçesindesiniz. Artık Okula (school) gidebilirsiniz. Holdeki okul haritasını alın. İkinci kata çıkın. Lab Equipment room' a girin. Raftaki kimyasal şişeyi alın. Sonra Chemistry Lab' a gidin. Kimyasalı el heykeli üzerinde kullanın. Madalyonu alın. Country Yard' a girip anahtarı kullanın. İkinci kattaki müzik dersliğine gidip tahtayı inceleyin. Piyanodaki bulmacayı çözmelisiniz. Bu bulmacayı çözmek oldukça zor olsa gerek ki, dergiye bu konuda yüzlerce telefon geldi. Size başka birkaç yol önereyim.

Şu ünlü piyano bilmecesi

1- Eğer müzik bilginiz varsa şu notaları çalmayı deneyin: D, A, A3, G, C#

2- Piyanonun üzerinde bizim bulmacayı çözmemiz için kullanacağımız bir oktavlık bir bölüm var. Bir oktav 7 beyaz, 5 siyah olmak üzere 12 tuştan oluşan bir kısımdır. Bu oniki tuştan bazılarına bastığınız zaman normal notalar duyulur. Ancak oradaki herhangi beş tuşa basıldığı zaman bunlardan nota yerine klik şeklinde bir ses geldiği görülür. İşte bulmacayı çözmek için kullanacağımız tuşlar, nota sesi vermeyen bu beş tuştur. Bu nota sesi vermeyen beş tuşu denemek suretiyle bulun ve soldan sağa doğru numaralandırın(nota sesi vermeyen soldan birinci tuş=1, nota sesi vermeyen soldan ikinci tuş=2 şeklinde...). İşte bittiiii. Şimdi tüm yapmanız gereken, bu numaralandırdığınız tuşlara şu sırayla basmak: 2. 4. 5. 3. 1.

3- Hala çözemediyseniz dergiyi aramak yerine bana mail atın: megaemin@hotmail.com en geç bir hafta içinde cevap alırsınız.

Tahtanın önüne düşen gümüş madalyonu alın. Madalyonları clock tower' a yerleştirin. Daha sonra boiler room' a gidin. Kırmızı düğmeye basıp kazanı çalıştırın. Böylelikle clock tower' ın kilidi açılmış olur. Clock Tower' a doğru ilerleyin. Storage' a girip oradaki pembe topu alın. 1. Kattaki sınıflardan birinde, masanın üzerindeki anahtar resimli kartı alın. Lobby' ye gidip tekerlekli sandalyeden ampulü alın. Resepsiyona gidip anahtar resimli kartı kapıda kullanın. Erkekler tuvaletine girin. Silahı alıp duvardaki resmi inceleyin. Kızlar tuvaletine girdiğinizde ise ikinci kata çıkmış oluyorsunuz ne hikmetse. Paniklemeyin. Tekrar girip birinci kata inebilirsiniz. Teachers Room' daki telefonu bulun ve oradan çıkıp ikinci kattaki Locker Room' a gidin. Dolabı açın. Library Reserve key' i alın. Library Reserve' e gidin ve kitabı okuyun. Çatıya çıkın. Delikleri bulup köşede olanına pembe topu yerleştirin. Vanayı açın. Library Reserve' e gidin. Kitabı inceleyin. Court Yard' a çıkıp, yerdeki anahtarı alın. İkinci kattaki açılmayan sınıfa çıkın. Bodrum' a inin. Boiler Rom' a girin. Buradaki bulmacayı kendi çabanızla çözün(bayaa kolay zaten). İçeri girin. Acenaip bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Biraz kaçıp size saldırmasını bekleyin. Ağzını açtığı zaman ateş etmeye başlayın. Demodan sonra normal yaşama geri dönmüş oluyorsunuz.

Yettieee!

Okuldan çıkın gari. Bradbury Street' deki çıkmazın yanındaki sokağa girin. Anahtarı yolun sonundaki evde kullanın. Evden yolun devamına çıkın. Buradaki ara sokağı kullanarak Bloch Street' e çıkın ve Balkan Kilisesine(church) girin. Demodan sonra masanın üzerindekileri alın. Old Silent Hill köprüsünü açın. Oradaki haritayı alın. Artık Silent Hill ' in merkezindesiniz. Polis istasyonu da buralarda ama maalesef pek bir işe yaramıyor. Hastaneye gidin. Doktorla konuşun. Resepsiyona girip haritayı alın. Bundan sonra Conference Room' addaki Base Key' i alın. Aşağı inip jeneratör odasındaki jeneratörü açın. Asansörü kullanarak üçüncü, ikinci ve dördüncü katlara çıkın. 302 numaralı odada bir video player var. Erkekler tuvaletinden Plate of Turtle ve Storage Room' dan Blood Pack' i alın. 306' da Plate of Cat var. Merdivenleri kullanarak ikinci kata inin. 204' de Blood Pack' i kullanın ve Hatter Plate' i alın. 201' de lighter var. Birinci kattaki Directors Office' deki Queen Plate' i alın. İkinci kattaki Nurse Center' a gidip bulmacayı şöyle çözün:

Sol üst = Queen

Sağ üst = Turtle

Sol alt = Cat

Sağ alt = Hatter

Operating Room' dan Basement Storeroom anahtarını alın. Intensive Care' dan Disinfecting Alcohol' u aldıktan sonra bodruma inip Storeroom' daki dolabı itin. İçeride Disinfecting alcohol' ü, sonra da lighter' ı kullanın. Açılan geçide girin. Önce soldaki kapıdan girip Video Cassette' i alın. Koridorun sonunda sağdaki kapıdan girip Examination Room Key' i alın. Üçüncü kattaki video olan odaya gidip kaseti kullanın. Tam olarak ne olduğunu anlayamıyoruz. Birinci katta Examination Key' i kullanın. Hastaneden çıkın. Haritanın üst sağ köşesindeki Antikacıya gidin. İçerideki dolabı itin. Açılan yere girip herşeyi araştırın. Odadan çıkıp Silent Hill Town center' e girin. İkinci kata çıkın. Tel çökecek ve aşağı düşeceksininz. Duvardaki Rifle' ı alıp yaratığa ateş edin. Kırılan yerden dışarıya çıkın. Hastanedeki Examination Room' a gidin. Hastaneden çıkın. Post office' in yanındaki merdivenlerden çıkarak yaratığı öldürün. Köprünün diğer tarafına geçin. Midwich Elemantary School' a gidip kapının kilidini hammer ile kırın ve tünele girin. Tüneldeki Sewer Map' i bulun ve haritanın altındaki Ladder' a doğru ilerleyin. Merdivenden çıkıp öteki Ladder' a doğru gidin. Kapı açılmayacak. Haritanın sol ucuna gidip Sewer Exit Key' i alın. Ladder' ı kullanın. Information tabelasından haritayı alın. Light House' a daha sonra da Amusement Park' a gidin. Parkın yolu kapalı. Ama siz haritadaki ok istikametinden girin. Ladder ile yukarı çıkın, atlı karıncayı bulun, yapmanız gereken yapın(oyunun zevkini kaçırmamak için söylemiycem işte). Basement' a gidiyorsunuz. Koridorun sonunda sağdaki kapıya girin ve ilerleyip pense ile tornavidayı alın. Penseyi içinde musluk bulunan odada kullanın ve Ophiel Key' i alın. Ophiel yazan kapıdan girin. Duvardaki şifreye "ALERT" yazın. Devam edip Amulet of Salamon' u alın. Burçlar ile ilgili bilmecenin olduğu odaya girin.

Yay: 6

Boğa: 4

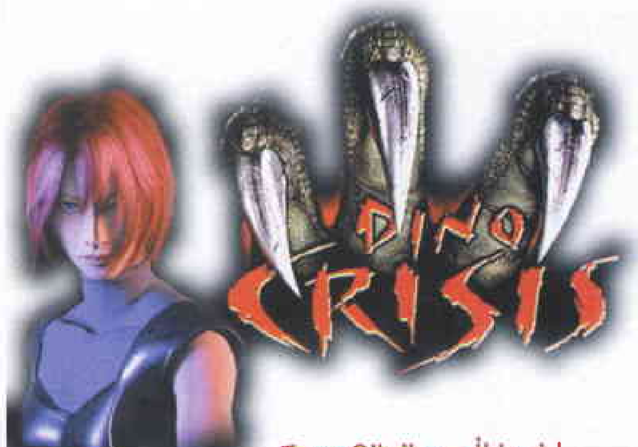
İkizler: 8

yapın ve Stone of Time ' ı alın. Stone of Time' ı saatte kullanıp, Hagith Key' i alın. Kapısında kullanın. İkinci kata çıkıp, Crest of Mercury, Ring of Contract ve Camera' yı alın. Üçüncü kata çıkıp iki tablonun da resmini çekin ve çıkan şekilleri kapılardaki bulmacayı çözmek için kullanın. Soldaki kapıda, birinci kattaki boş kuş kafesinin anahtarını bulacaksınız. Onu kullanın. Phaelog Key i alın ve kullanın. Kapılara sırayla girin. Dagger of Melchior' u alın. Ring of Contract' i eksik zincire takın. Jelly Beans' i açın ve içinden çıkan Belchor Key' i alın. Video Cassette' i kullanın. Ankh' i alın. Belchor yazan kapıdan girip jeneratörü kapatın. İkinci kattaki Key of Aratron' u alın ve ona ait olan kapıda kullanın. Disk of Ourobos' u alın. Kızın odasına girip, Amulet of Salamon, Ankh, Dagger of Melchior, Crest of Mercury ve Disk of Ourobos' u kullanın. Burada sonra oyunu kolaylıkla bitirebilirsiniz.



Size birkaç ipucu: İkinci Options Menüsü' nü çıkartabilmek için standart options menüsünde L1, L2, R1 veya R2. Bunların her biri farklı seçenekler verecektir. L

MegaEmin
megaemin@hotmail.com



Tam Çözüm - İkinci kısım



Masanın üzerindeki dosyaların yanından ID kartı alın. Masanın yanındaki rafta iki tane sarı kesecik var. Diğer odada olabilecek zerzevatları alın. Yatağın yanındaki küçük kutulara da bir göz atın. Dışarıya, kepenklerin asansöre geçişi engellediği yere gidin. Asansöre giriş hakkı alacaksınız. Kontrol odasının yanındaki Save odasına geri dönün. Soldaki yoldan gidin ve lazerleri kapatın. Burada iki yol bulacaksınız. Birisi tuvalete, diğeri de gitmeniz gereken odaya açılacak. Odada yerde bir sürü eşya var. Masa üzerindeki evraklara bir göz atın, ve DDK-E disketini ve parmakizi cihazını alın. Ana koridorun bulunduğu yere çıkın. Çift kapının oradan da çıkın. Oradaki cesedin üzerinde parmakizi cihazını kullanın. Asansörün olduğu lobiye ve daha sonra solunuzdaki kapıya gidin. Ve sonunda eğer gördüğünüz ilk kapıdan girerseniz bir bilgisayar ve telefon olan büyük bir ofise geri döneceksiniz. Medical Room' dan aldığınız ID kartı bilgisayarda kullanın(47812). Artık asansörleri kullanabilirsiniz. Şimdi asansörün bulunduğu lobiye geri dönün ve soldaki asansöre binin. Dino' yu gümletin. Şimdi B1 asansör lobisindesiniz. Harita dahil her şeyi alın. Key:345678



Password: LABORATORY

Herşeye rağmen lazerleri kapatın. Tam önünüzde bir çiftli kapı olmalı. Birisi Database odası. İçeriden lazım olanları aldıktan sonra çıkın. Dışarıdakiler sizi sıkıştırmış durumda. Öldürün ve sola dönün. Orada Yeşil Slot var. İçindekileri alın(E disketi dahil). Gas Chamber kapısını açmak zorundasınız. Bu yüzden bilgisayar odasına gidip orada kırmızı takım çantasını bulun ve onun hemen yanındaki duvarda duran paneli açın. Bilgisayarı kullanın ve Gas Chamber' ı açın(5037). Öteki çıkışı kullanın çünkü orada da kırmızı bir çanta var. Gas Chamber' a geri dönün ve odayı nötralize edin.

Mavi = sağ

Yeşil = orta

Kırmızı = sol

İçerideki adam size bir B1 Kartı verecek. Cesetten küçük anahtarı alın. Bu anahtarı sağlık odasındaki yatağın yanında duran kutuları açmak için kullanın. Orada aldığınız kutuya uyan eşyaları alın. Dışarı çıkın. Yaratığı odaya sıkıştırın ve herhangi bir renge basarak onu gaza boğun nioaaahhaaargh!

Şimdi de Database Room' a gidin ve duvardaki bilgisayarda B1 kartı kullanın(3695). Sonra da lit paneline gidin ve B1 kartı tekrar kullanın. Bu kez R kartına sahip olacaksınız. Duvardaki CTV' ye gidin ve R kartı kullanın. Gail sizi arayacak. Key:1234579

Password: ENERGY

Oradaki rafı itip pompalıyı upgrade edin. Dışarı çıkın. Bir sahne geçecek. Oyunu durdurun ve bir kalem kağıt alın. Buradaki bulmacayı çözmeniz gerekiyor. Tekrar pompalıyı upgrade ettiğiniz yere girin. Bulmaca burada. Çözün. Kontrol odasına gidin. Almanız gerekenleri alın. Asansöre binin ve kendinizi Communication Room' da bulun. Hıh, buldunuz mu? Tamam işte. Burada da kırmızı çanta var. Kapının yanındaki duvardan anahtarı alın. Dışarı çıkın ve sonuna kadar gidin. Soldaki kapıdan girin. Emergency panel' de anahtarı kullanın ve Satellite Disc' i devreye sokun. Gitmeden önce pompalınızı SG mermisiyle doldurun. Eğer kurtulabilirseniz birileri sizi kurtarmaya gelecek. Asansörden aşağı inin ve Rick' in size gitmenizi söylediği yere gidin. Eğer bulamadıysanız haritada işaretli. Dışarı çıktığınızda hava harekatına dikkat edin ve cesedin olduğu kapıya girin. İki dino ile başa çıkmanız gerekli. Açabildiğiniz tek kapıdan girin. Önce merdivenlerden çıkın ve Grenade Launcher veya sizin seçeceğiniz diğer ekipmanları alın. Sonra aşağı inin ve kutuları uygun şekilde itin. Yanlışlık yaparsanız, çıkıp tekrar içeri girin. Bi bakalım. Size nasıl anlatsam ki... Yüzünüz iki tane kutuya dönük olmalı. Üsttekini sağa, alttakini aşağıya itin. Sonra küçük yoldan geçin ve diğer alttakini sağa itin. Yukardakini yukarıya itin. Çok karmaşık anlattığımın farkındayım ama aslında çözülmesi o kadar da zor değil. Çıkmadan evvel bişiiler de alıyorsunuz. Demo giriyor.asansöre gidin ve Rick' le konuşun. Sonra koşmaya devam edin. T-Rex' i vurmak zorunda olmadığınızı hatırlatırım. Rick sizi çağırınca asansöre doğru koşun. Sonra geçide gidin. Hayvanatlara dikkat edin. Kapıdan girin ve cesedi görün. Kartı alın ve cesedin yanındaki bilgileri okuyun. Okumazsanız çıkamazsınız ha! Şimdi gidip Rick' i bulun.

Ve hemen ardından...

Tüm bunlardan sonra B3 Export Room' da olmalısınız ve gücü açmanız gerekir. Sigorta kutusuna bakarsanız, kahverengi sigortanın değişmesi gerektiğini anlayacaksınız. Yanınızda, solda bir kapı olmalı. Bu kapı yedek jeneratöre gidiyor. Sigortayı oradan alın ve Rick' e verin. Rafı itmeyi de unutmayın. Rick' in olduğu yere; yani kontrol odasına gidin. Disk 1 ve 2 'yi almanız gerekli. Burada yapmanız gereken herşeyi yapın çünkü burası Save odası ve dışarıda öldürdüğünüz dınocukların dedesi var(PTEROSAUR). Dışarı çıkın ve merdivene doğru gidin. Merdivenin yanındaki lazere göz atın.

Eğer kurtulursanız lazeri çalıştırın ve iki dinozoru öldürmeyin. İçeri girdiğiniz zaman dinozoru öldürebilir yahut uyutabilirsiniz. İşlerinizi halledip merdivene gidin. Elinizdeki diski kullanarak vinci harekete geçirin. Eğer olmuyorsa diski kontrol odasında unuttunuz demektir. Yolu temizledikten sonra aşağı gidin. Hey, bizim iki dino nerede? Boş verin ve DDK-W diskini cesetten alın. Export Room' a gidin ve oradaki çiftli kapıyı Export Room Key ile açın. İki dino var ona göre. Sizi çok rahatsız edecekler. Güçlüler ve zor ölüyorlar. Ama farketmez; ÖLDÜRÜN! Devam edince hole gideceksiniz. Tam önünüzde bir çiftli kapı var. Cesedi kontrol ettikten sonra bu kapıdan girin. İki dino daha. Merdivenden çıkın. Kapıdan henüz girmeyin. Tam karşınızdaki havalandırma deliğine tırmanın. Level C yazan yere gidin. Kapının önünde kartı arayın. Odaya girin ve ikinci DDK-W disketini alın. Çıkın ve diğer kapıdan girin;(sleeping quarters). Bu odayı unutmayın. Paneli bulun. Tekrar vantilatör boşluğuna girin ve Safe Room' a gelin. Burası Safe Room A olsun. Alarmı kapatın. DDK-S ve B' anahta-





rını alın. Cesetin yanındaki bilgisayara bakın. Geri gidin ve merdivenlerden aşağı inin. Rick yine sizi çağıracak(la ne utanmaz, arlanmaz herif la bu....). Lazerlerin sonunda slotlara ulaşabileceksiniz. Hepsini açamayışınız doğal, çünkü diğerleri diğer adamın bitişi için lazım(Gail). Hole geri dönün ve cesedin yanındaki kapıdan girin. Buraya girebilmeniz için iki DDK-W diski gerekiyor.

Key:2346789

Password: WATERWAY

Burada Rick ile karşılaşacaksınız. B2 anahtarını alın ve....

Asansöre gidin ve T-Rex' e mezar yeri gösterin. Daha önce almış olduğunuz sigortayı Backup generator' e takın, renk oyununu oynayın ve enerjiyi açın. Asansöre gidin ve üç cesetten şunları alın: port Key, DDK-D, DDK-S. Soonacıma Rick' in olduğu yere gidin...

Peki ya buradan nereye gideyim? Safe Room A2 ya git evladım. Artıkın B' Key 1&2 ve DDK-S Diskiniz var. Duvardaki bilgisayara diskleri yerleştirin(0392). Bulmacayı çözün ve bilgileri alın. Kapıya gidin ve DDK-S disketini yerleştirin. Key: 25679

Password: STABILIZER

Üzerinde Level A yazan kapıya bir göz atın. Sonra Level C kapısını bulun. DDK-D disketini burada kullanın. Bir dolap bulun ve (1281) yazarak diğer silah upgrade' inizi alın. Şimdi gidecek tek yer kaldı. 2DDK-D isteyen kapı.



Key: GF

Password: DOCTORKIRK



İki kapıyla daha karşılaşacaksınız. B2 anahtarlarınızı kullanıp açın ve Third Energy Area' ya girin. Köprüyü aktif hale getirin ve yolun sonundaki kapıya gidin. Merdivenlerden inip Key B' yi alın. Yukarı çıkıp kapıdan girin. Yerde biri yatıyor olmalı. Duvardaki bulmacayı çözüp enerjiyi sağlayın. Sonra arkanızı dönüp kapının yanındaki bilgisayarı çalıştırın. Cesetten parmak izi alın ve kaderinizi seçin...

Eğer Rick' in yolunu seçtiyseniz size lazım olacak kodlar da şunlar: (367204)

(0367) - (0204)

(78814)

Bu oyunun tam çözümünü vermenin ne denli zor olduğunu siz de tahmin edebilirsiniz herhalde. Umarım İngilizce versiyonu çıkar da, siz de benim kadar zorlanmazsınız. Bu çözümle ilgili sorularınız için lütfen mail adresimi kullanınız. Hadi iyi eğlenceler arkadaşlar. Bye&Smile...



MegaEmin
megaemin@hotmail.com

Teknik Servis

Sevgili Level,

Bu bunaltıcı yaz gününde yapılacak o kadar çok şey varken, evde oturuyorum. Sizinde mektubu okuduğunuz günün de böyle olabileceğini düşünerek soru(cuk)larıma geçiyorum.

1) Sistem aygıtlarındaki görüntü bağdaştırıcısına baktığımda, S3 Trio 64 V+ diye bir şey çıkıyor. Bu bir ekran kartı mı? Öyleyse kullanışlı mıdır? Yoksa gidip bir Savage 4 mü alayım? Ayrıca bu Savage 4 P 233 MMX 32 MB RAM'lik bir bilgisayarda beni 3D oyunlarda tatmin edebilir mi (32 MB'lık versiyonuyla)?

Buğra Otken

LEVEL

1) Evet, S3 Trio 64 V+ bir ekran kartı, üstelik S3'ün PC tarihine imzasını atmış en sorunlu işlemcilerden birisini taşıyan bir ekran kartı. Yani kullanışlı olmasını bırak, en kısa zamanda değiştirmen gereken bir ekran kartı. Alacağın yeni ekran kartı için birkaç alternatif var. Ama bunların arasında maalesef Savage 4 veya TNT 2 olamaz, çünkü anakartın (P233 MMX kullandığına göre) AGP slotu taşımıyor. Yani bu iki ekran kartından birisini almak istediğinde, anakartını ve işlemcini de değiştirmen gerekiyor. Bunu göze alıyorsan, paran da varsa TNT 2 almanı tavsiye ederim. Eğer şu anki sistemini elinden çıkartmak veya Upgrade yapmak istemiyorsan, tek çaren kullanılmış bir TNT alıp S3 Trio'yu atmak ya da bir Voodoo 2 alıp S3 Trio ile birlikte kullanmak.



Selam Level,

Benim P200 MMX ve 16 MB SDRAM makinem var. İlk önce P III mü alsam yoksa TNT 2 mi bunu düşünüyorum. Sorularım:

1) 32 MB'lık TNT2 16 MB'lık makinemde çalışır mı?

2) Benim monitörüm Official F1 Racing'de 520*320'de görüntü veriyor, fakat (hani demosunu verdiniz, tam sürümünü oynamak nasip kısmet olmadı) daha yüksek çözünürlüğe ayarladığım zaman monitör kapanıyor. Bu neden olabilir?

İyi çalışmalar

Hamza Göyıldar/Kırklareli

LEVEL

1) Hayır! Senin de Buğra'nınki gibi bir anakart ve işlemci Upgrade'ine ihtiyacın var. Ama bunları bir kenara bırak, hemen, acilen, ŞİMDİ bellek miktarını arttırman lazım. 16 MB ile yeni oyunlardan hiçbirini oynayamazsın, 16 MB hiçbir şeye yetmez. En az 64 MB, ideal olarak 128 MB'lık bir bellek artırımına gitmen gerekiyor.

2) Bunun sebebi büyük ihtimalle markasını ve hafıza miktarını yazmamış olduğun ekran kartındır. Tabii 16 MB gibi düşük bir bellek miktarına sahip olmandan da şüphelenmen gerekiyor.

Pek Sayın LEVEL'a

200 MMX, 32 MB EDO RAM, 2 MB PCI VGA, 24XCD-ROM sürücü 16 Bit Avance Stereo ses kartı bir PC'ye ve 230 $'a sahibiyim. PC'me iki hafta içinde 32 MB 100MHz RAM, Datron BT 848 uzaktan kumandanlı Capture veya PLY Video TV kartı ve 3D hızlandırıcı almayı düşünüyorum. Doğru bir karar mı? Böyle bir sistem Half-Life'ı 800X600 oynar mı? TNT'de ne kadar performans verir (veya Banshee Voodoo 3 1000-2000'de)? İstediklerim için P II şart mı? Yoksa hepsini unutup ACER 2X2X6 CD Re-Writer mı alsam (229$+KDV)?

1) TV kartlarında (Datron) 75 MHz yazısı ne demek? PC hızıyla ilgili ise sadece TV kartını kullanırlar mı sürekli mi?

2) Ses kartım ile başım dertte. İlk başta tanımıyor. Sonra buluyor, ama ne müzik CD'si dinleyebiliyorum, ne oyun içi müzikleri. Yoksa birde ses kartımı da değiştirsem?

3) Bir arkadaşımda da şifreli kanalları çözerken ses gidiyor. Bende böyle bir sorunla karşılaşabilir miyim?

Tavsiye ve önerilerinizi sabırsızlıkla bekliyorum. Başarılarınızın artarak devamını diliyorum.

Turgay Berberoğlu-Tekirdağ/Çorlu

LEVEL

Mektubundan anladığım kadarıyla, hem 3D oyunlarla hem de bilgisayarında TV seyretmekle ilgileniyorsun. Ama şunu unutma ki, bir TV kartı almanın 3D oyunlara hiçbir getirisi olmayacak. Sendeki 2 MB'lık ekran kartı ile Half Life'ı veya bir başka oyunu değil, 800'e 600, 640'a 480 çözünürlükte oynaman bile çok zor. Bence TV kartından önce ekran kartı ve yandaş Upgrade'lerini düşünmelisin. Half Life gibi Open_GL API'sini kullanan oyunlar için TNT 2 en iyi seçim, ama bir Savage 4 veya Voodoo 3 3000 de ortalama bir oyuncunun ihtiyacını karşılayabilir. Bu kartlardan daha düşük özellikte olanlarını düşünme bile. Bunlara ek olarak, sistemine ek 32 MB 100 MHz RAM alacağını söylemişsin, ama bu RAM modülleri seninki gibi eski bir anakartla uyumlu olmayabilir. Hadi uydu diyelim, bu 100 MHz'lik RAM'leri EDO RAM'ler ile birlikte kullanamazsın. Hadi kullandın diyelim, 100 MHz RAM'i EDO ile birlikte kullanmanın sana hız açısından hiçbir faydası olmayacaktır, çünkü sistemin daha yavaş olan EDO RAM'lere göre çalışacaktır. Yani EDO RAM'ler darboğaz oluşturacak ve sistemini yavaşlatacak. Aklında bulunsun.

1) TV kartlarında tazeleme oranı olmaz. Tazeleme oranı (hani şu senin 75 MHz'lik birim) büyük ihtimalle radyolu TV kartlarındaki alınabilen radyo frekans aralığını gösteriyordur. Ama eğer senin bahsettiğin TV kartı+ekran kartı ise, yani Combo-kart ise, 75 MHz Combo-kartın ekran ta-



zeleme oranını gösteriyordur.

2) Bence ses kartını değiştirmenin tam zamanı, Live! Value'ların fiyatı da 50 dolara kadar düşmüşken hiç durma. Ama senin oyun içindeki sesleri duyamamanın sebebi, CD-ROM ile ses kartının arasındaki CD Audio kablosunun başına bir şey gelmiş olması veya o kablonun hiç olmaması da olabilir. Kasanın içini açıp CD-ROM ile ses kartının arasındaki ince kabloya bir bak; yerinde mi, değil mi diye.

3) Şifre çözme işlemi için görüntü ve ses için iki ayrı programa ihtiyacın var da ondan. Bu arada, bu yaptığının çok kötü bişi olduğunu da söyleyeyim.

Sevgili Level Çalışanları,

Adım Egemen, bu dünya ile ilişkimi biraz da olsa azaltan en yakın dostum bir PC.

1) Bana bu alemde yardımcı olabilecek tek dergi Level diyerek size yazdım.

Benim sorunum şu aralar oynamak istediğim, CD'si olduğu halde oynayamadığım Monaco II Gard Prix ile ilgili. 8 MB AGP Intel 1740 Chipset'li bir ekran kartım var. Bu oyuna 3D ile yüklerken şimdi oyunu bir daha yükleyemiyorum.

Bilgisayarım, arkadaşımdan ödünç aldığım Voodoo 2'yi o oyuna yüklerken, o kartı çıkarıp sürücülerimi bilgisayarımdan attığım halde yine 3Dfx olarak okuyor ve yüklüyor ve bu oyunda D3D ile oynamam gerektiği halde, 3Dfx ile yüklenip sonrada tabii ki açılmıyor. Ben de kafayı yiyorum. Lütfen lütfen lütfen yardım. Ne yapmalıyım? Bana yardım edeceğinize inanıyorum.

2) Bir sorum daha var. Bu da ekran kartımın Open GL destekliyor mu yoksa desteklemiyor mu diye. Heretic II, Half Life, Spec Ops, Star Siege, ve ismini sayamadığım birçok oyuna her Open GL ile girdiğimde ya hata veriyor ya genellikle modemim olmadığı için Internet bağlantısına giriyor. Acaba bunların Internet'te Open GL açılmaları için dosyaları mı var ya da benim ekran kartımın mı desteği yoktur?

3) D3D ile 3Dfx'in farkı oyunlarda nedir? Lütfen hız olarak kıyaslamayın, görüntü ve çözünürlük açısından.

4) Bir de Nfs 4 High Stakes'in Option menüsündeki -fog- açtığımda ekran bembeyaz oluyor. Benim ekran kartım mı sorun, yoksa D3D bu destek yok mu?

5) Overclock istiyorum abi. Aslan PII 350 CPU ve Abit BH6 anakartına sahibim. Del'e basıp ayarları kurcaladığımda ya olmuyor ya PII 233 yazıyor. Nasıl Overclock ederim?

6) Normal bir CD'yi (Müzik CD'sini) bilgisayara çekip nasıl çalabilir? Çünkü bunlar genellikle 44 Byte gözüküyorlar da.

7) En iyi Video CD izleme programı nedir ve film izlerken video görüntüsü en iyi nasıl ayarlanır?

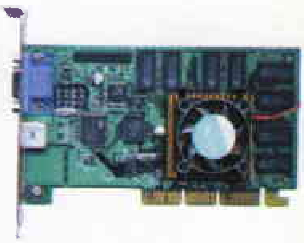
Hoşçakal King Level

LEVEL

1) Aha! Klasik "Sorunlu Diamond ekran kartı" sendromu. Maalesef yapabileceğin hiçbir şey yok. Diamond Voodoo 2 ekran kartının sürücüleri bir kere bilgisayarına yüklendı mi, kaldırılması mümkün olmuyor. Tek çaren Windows'u silip baştan kurmak.

2) Intel740 işlemcisini kullanan ekran kartlarının Open_GL'e desteği var, ama bazı üreticilerin ekran kartlarında Open_GL'de sorun yaşanabiliyor, sanırım seninki de onlardan biri. Internet'ten ekran kartının en son sürücülerini yükleyip kurman lazım.

3) Eskiden Direct 3D görüntü kalitesi olarak 3Dfx'in Glide API'sinin çok gerisinde idi, hatta bu API'yi kullanan oyunların çoğunda doku kaplamaları için "suluboya ile yapılmış izlenimini veriyor" yorumunu kullanmıştık. Artık öyle değil. Microsoft, Direct X 6.0 ile birlikte D3D'yi diğer API'ler kadar gelişmiş bir hale soktu. Lens Flare, Mipmapping, Bump Mapping ve S3TC gibi özellikleri de desteklemeye başlayan Direct 3D, artık Glide kadar kaliteli görüntü verebiliyor. Ama her zaman söylediğimiz gibi, bir oyun Glide ve Direct 3D'nin ikisine birden destek veriyorsa, oyunu Glide ile oynayın.



4) Biz de NFS-High Stakes'i Direct 3D ile oynadık, ama öyle bir sorun yaşamadık. Sorun senin kartında gibi görünüyor. En son sürücüleri yükle diyorum ben hâlâ.



5) Saat hızını doğru ayarlıyorsun belki, peki ya saat çarpanı? Yaaa, yaaa. İşlemciyi Overclock ederken saat çarpanını değiştirmemelisin, sadece saat hızını değiştir.

6) Müzik CD'lerini o şekilde sabitdiske kopyalayamazsın. Bu iş için WinDAC gibi Audio Track'leri sökebilen bir programa ihtiyacın var. Tabii bu şekilde 4 dakikalık bir Audio Track, sabitdiskinde yaklaşık 40 MB'lık bir WAV dosyası haline gelecektir. Bu dosyayı da MP3 Compressor gibi bir programla MP3 haline getir ki sonradan kafayı yeme. Ya da en iyisi, Audio Catalyst programını bul. Bu program müzik CD'lerini neredeyse çalma süresi ile aynı zamanda MP3'e çeviriyor. Tabii bütün bu saydıklarım için CD-ROM''unun belli bir standarda uygun olması gerekiyor (ne standadı olduğunu unuttum). Eğer 24 hızlı ve üzeri, yeni bir CD-ROM ise uyumludur.



7) Ben her türlü multimedia sorunum için Windows Media Player'ın son sürümünü kullanıyorum (en son 6.2 versiyonu çıktı). Ama Media Player bazı Video CD'leri (mesela Braveheart ve Star Wars Trilogy) anlaşılmaz bir şekilde kabul etmemekte direniyor. Bu gibi durumlar için yedekte Xing Mpeg Player 3.30'u da bulundurmakta fayda görüyorum. **L**



Donanım Pazarı

Dream Machine

İşte paranın alabileceği en iyi bilgisayar

İŞLEMCİ
Pentium III 550 Mhz
Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
746 $

ANAKART
Asus PII P3B-F ATX
Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı soft-menüden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
127 $

BELLEK
128 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için ideal
300 $

SABİT DİSK
Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB
Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 $

EKRAN KARTI
Matrox G400 Max (YENİ)
İnanılmaz bir şekilde TNT 2 Ultraları solladı. En iyinin en iyisi
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
230 $

MONİTÖR
17' Sony 200 GTS
Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.
Pampa (212) 256 65 90
423 $

CD & DVD ROM
Creative 6X DVD Rom
MPEG2 kartı ile bilikte geliyor.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
233$

SES KARTI
Sound Blaster Live!
Ev ve profesyonel kullanım için uygun.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Ekonomik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCİ
Intel Celeron 466
Slot kullanıyor, fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
105$

ANAKART
ABIT BX6 440 BX6 Rev 2.0
1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var, overclockçular için ideal
Karma (212) 233 30 30
96 $

BELLEK
64 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için yeterli
128 $

SABİT DİSK
Quantum Fireball 13 GB
Yüksek fiyat/performans oranı
Karma (212) 233 30 30
161$

EKRAN KARTI
Creative TNT 2 16 MB
Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça hızlı
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

MONİTÖR
Hyundai 7770A 17'
Hyundai uygun fiyatı ve kalitesiyle ön plana çıkıyor.
Empa (212) 599 30 50
265 $

CD & DVD ROM
Toshiba XM6502B
40 Hızlı, CD'yi tanıma ve genel okuma hızı çok iyi.
Karma (212) 233 30 30
62$

SES KARTI
Sound Blaster Live! Value
Herkesin alması gereken bir ses kartı.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Yan Birimler

Ve bilgisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

HOPARLÖR
Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500
4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel bir set.
Empa (212) 599 30 50
300 $

TV KARTI
Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alabiliyor
Bilgitaş (212) 275 10 70
275 DM

MODEM
Inca Conexant SoftK56
Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.
Pasifik (212) 212 88 65
30 $

YAZICI
Epson Stylus Color 640
Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renkli baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte baskı yapabiliyor.
Romar (212) 252 08 09
77.990.000 TL

TARAYICI
HP ScanJet 3200 C
600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derinliği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131$

CD YAZICI
Sony CRX 120E-RP
4X Yeniden Yazma, 4X Yazma ve 24 Hızlı okuma. IDE arabirim kullanıyor.
360 $
Pampa (212) 256 65 90











LEVEL Klasik

FINAL FANTASY VIII

Neden Allahım, neden, NEDEEEEN? Neden evimde, kendime ait bir Playstation'ım yok, neden Final Fantasy 8'i oynayabilmek için PC için çıkmasını, kimbilir daha ne kadar beklemek zorundayım? Neden Final Fantasy 8 denilen bu oyun "mükemmel" sıfatına birebir uyuyor ve nasıl oluyor da Level'ın bir oyuna verebileceği en büyük onur olan Level Klasik ödülünü alabiliyor? İşte nedenleri...

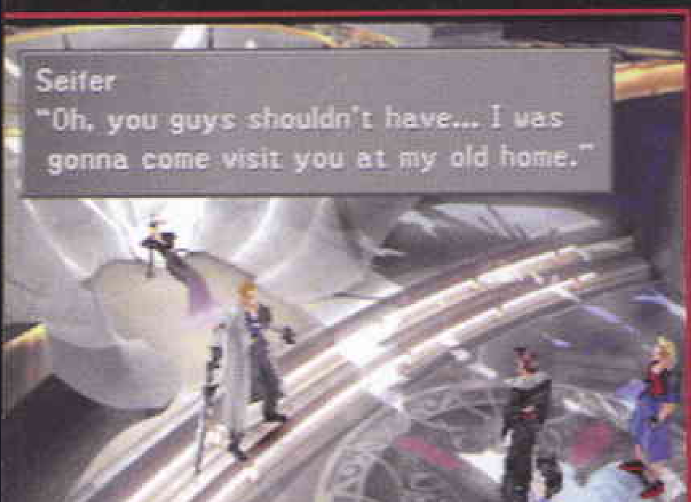
İlk olarak, Playstation'la pek fazla ilgim olmadığı halde, sırf Final Fantasy 7'ye olan düşkünlüğüm nedeniyle bu oyunu oynayabilmek için, derginin PSX'ine sahiplenmiş olan Maddog'u dövmem gerekti. Gerçi ben de oldukça hasar aldım, ama bir de onu görmelisiniz!!! (aaaa-ah, lütfen yavaş sarın bandajları, sanırım iki kaburgam daha kırıldı). Ama akıttığım her damla kana değdi doğrusu. Final Fantasy 8, uzun zamandan beri (hem PC hem de Playstation'dan bahsediyorum) oynadığım, gördüğüm, işittiğim, bütün duyularımla saldırdığım en iyi oyun.

Peki Ama, Neden ?

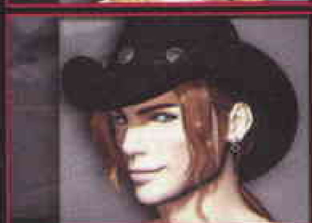
Bir kere senaryo çok iyi. Entrikalarla dolu gizemli bir dünyada kendilerini iki güçlü grubun arasında kalmış şekilde bulan bir grup gencin hayatlarını yönlendireceksiniz. Tuhaf, içine kapanık bir karakter olan Squall'ın etrafında gelişiyormuş gibi gözüken olaylar, askeri akademiden yeni mezun olmuş altı genç insanı içine çeken, karmakarışık, çözdükçe daha karmaşıklaşan bir olaylar yumağına dönüşüyor. Karanlık, esrarengiz bir geçmişi olan Squall'ın sırlarını çözmeye çalışan bu grubun her üyesi için o kadar detaylı, zengin ve çekici bir alt-senaryolar zinciri hazırlanmış ki, çok geçmeden karakterlerden birisiyle kendinizi özdeşleştiriveriyorsunuz. Yani almoster olayını çözmüş Squaresoft, darısı Westwood'un başına (anlayan anlar). Senaryonun karmaşıklığı birçoğunuzun içini bulandırabilir, ama beni müthiş etkiledi. Oyunlarda ve filmlerde daha başlar başlamaz kimin ne mal olduğu ve oyunun/filmin sonu kendini ele verdiği anda, benim için olay biter. Final Fantasy 8'de çoğu zaman kimin iyi kimin kötü olduğunu, gerçekten hangi taraf için çalıştığınızı tam olarak anlayamıyorsunuz.

Ayrıca, senaryo sadece "kötü düşmanları yok et, hayatta kal" gibi kıt zeka ürünü değil, en iyi Hollywood senaryolarını (öyle bir şey varsa tabii) orta yerlerinden çatır çatır çatlatacak düzeyde zengin. Squall'ın yanındaki arkadaşları sürekli olarak onun geçmişi hakkındaki gizli kalmış yönleri ortaya çıkartmaya çalışıyorlar. Bunu yaparlarken araya giren "Flashback" demolar sizi karakterlere daha da yaklaştırıyor. Ayrıca, nemli gözlü güzel kız Riona ile Squall arasında bir aşk filizleniyor ve sonlara doğru hiç akla gelmedik olaylara neden olacak derecede derinleşiyor. Bütün bunlar size basit bir film senaryosu gibi geldiyse, hata oyunda değil, benim anlatım özürlü olmamdadır bilesiniz. Oyundaki müthiş yönlere inanabilmeniz için, ilk önce görmeniz lazım.

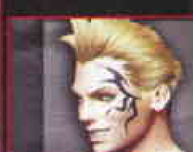
Grafik olarak, tek bir kelime bile söylemeye mecalim yok. Final Fantasy 7'yi oynayanlar bilirler, dövüş sahneleri sırasında gerçekleşen büyüler, yapılan özel hareketler, karakter animasyonları benim "bitirici" olarak nitelendirdiğim ve henüz herhangi bir oyun platformunda eline su dökülememiş kalitededir. Açıkçası Final Fantasy 8'deki grafik ve animasyonların daha da iyi olduğunu duyduğumda inanmamıştım, çünkü mantık olarak bunu gerçekleştirmenin herhangi bir yolu yoktu. Ama benim mantığımın tükendiği yerde, Squaresoft'taki müthiş yaratıcı beyinlerin hayal gücü devreye girermiş demek ki! Şimdi, baştan alarak tekrar ve yavaş yavaş söylüyorum: Final Fantasy 8'deki grafik, animasyon ve efektler tek kelimeyle M-Ü-K-E-M-M-E-L. Ne herhangi bir PC oyunu, ne bir başka Playstation oyunu, ne de herhangi bir













başka oyun sistemindeki herhangi bir başka oyun. Hiçbir şey, HİÇBİR ŞEY Final Fantasy 8'deki görselliğin yakınından bile geçemiyor. Playstation'ın en büyük gafı olan bellek azlığı (şimdi dikkat edin PC sahipleri, sadece 2 MB !) nedeniyle oyun içi ve dövüş sahneleri düşük çözünürlükte olmak durumunda, ama bunu görmeyeceksiniz bile, çünkü oyun başladığı andan itibaren yere düşüp masanın altına yuvarlanan çenenizi aramakla meşgul olacaksınız. Ara demolara ise söyleyecek bir kelime bulamamayı bırakın, önlerinde saygıyla eğilmekten başka bir şey gelmiyor elimden! İlk bakışta anlayamayacağınız şekilde tamamen üç boyutlu karakter ve sahne animasyonlarından oluşturulmuş bu ara sahneler. "İlk bakışta anlayamayacaksınız" dedim, çünkü bu animasyonlardaki karakterlerin "çizim" olduğunu ilk bakışta anlayamayacak ve demolarda gerçek karakterlerin kullanıldığını zannedeceksiniz. Tabii işin aslını anladığınız anda düşecek olan dibinizi aramak aklınızın köşeciğinden bile geçmeyecek, çünkü ağzınız bir karış açık televizyonun içine düşecek kadar dibinden oyunu oynuyor olacaksınız. Ayrıca, demolar ile oyun içi grafiklerin entege edilebildiğini de ilk defa Final Fantasy 8'de gördüm. Düşman askerlerinin üssünüzü basmasının gösterildiği bir sahnede, çatıdan sarkarak pencereden içeri dalan düşman askerlerini gördüğünüz anda, odanın içindeki kendi adamlarınızı da yönetebildiğimiz farkettiğimde, yüzümdeki ifadeyi görebilmiş olmanızı dilerdim!

FF7'deki en çekici atraksiyonlardan olan "Summoning" büyüleri, FF8'de bir adım daha ileriye götürülmüş. Her karakterin kendine özgü "Guardian Force" gücü var ve buna dayalı olarak yaptığı GF büyüleri abartı büyüklükte yaratıkların, oldukça abartılı bir şekilde savaş sahnesine girip, düşmanların canına ot tıkamasını anlatan, uzunluğu 30 saniye ile bir dakika arasında değişen büyü animasyonları görüyoruz. Bu animasyonların etkileyiciliği hakkında tek bir kelime dahi söylemek istemiyorum, gördüğünüz andaki tepkileriniz "WAAAY BEE!" ile başlayıp "OHAAAAA!" ya varan bir çeşitleme gösterecek. Ama bu "uzun" büyüler Final Fantasy 8'in hem en güçlü hem de en (ve tek) sinir bozucu yanını oluşturuyor. İlk 10-20 kere seyrettiğiniz her seferinde zevkten onbeş köşe olacağınız bu animasyonlar, güçlü düşmanlarınıza karşı savaşırken yüzüncü kere yaptığınızda "vet, evet, anladık. Güçlüsün, yücesin, kodun mu oturtursun. E hadi ama, ne yapacaksan yap da defterini dür şu düşmanların!!!" şeklinde tepkilere yolaçıyor, çünkü bu bir dakikalık animasyonları geçmenin herhangi bir yolu yok. Ama sizde evliya sabrı varsa, bu animasyonları her savaşta tekrar tekrar seyretmekten büyük bir zevk de alabilir ve oyunun yegane eksisini de kendi adınıza artıya çevirebilirsiniz. Karışmam.



İyi de, neden?

Final Fantasy serilerindeki karmaşık büyü ve eşya kullanımı, oyunun en çekici yanlarından bir diğeridir. Final Fantasy 7'de etrafta bulduğunuz değişik özelliklerdeki büyü Orb'larını birlikte, silahların üzerinde ve zırhların içinde kullanarak, çeşitleri 300'e yakın büyü, yaratık, korunma ve saldırı şekilleri üretebiliyordunuz. Çeşitlilik olarak sadece ve sadece bir-iki PC FRP'si tarafından geçilebilen bu sistem, kullanım kolaylığına gelindiğinde rakipsizdi. Ama Final Fantasy 8'de bu da geliştirilmiş. Nasıl yapmışlar, kalayı yememişler mi bilemiyorum ama büyü sistemi artık eskisinden daha karışık, daha çeşitli ve kullanması çok çok daha zevkli. Artık yapmak istediğiniz her büyüyü, düşmanlarınızla karşılaşırken onlardan KAPMALISINIZ. "Draw" denilen bir özellik sayesinde düşmanlardan aldığınız büyü kabiliyetlerini isterseniz hemen kullanabilir, isterseniz daha güçlü düşmanlara karşı kullanmak için biriktirebilirsiniz. Tabii bu özellik, FF serisine daha önce olmayan bir strateji kazandırıyor çünkü düşmanlarınızdan en fazla miktarda büyüyü alabilmek için onları elinizden geldiğince hayatta tutmaya çalışacaksınız. Kazandığınız büyüleri ise aynı Final Fantasy 7'de olduğu gibi çeşitli şekillerde kullanabiliyorsunuz. İsterseniz, direkt olarak büyü yaparsınız isterseniz silah ve zırhlarınıza çeşitli özellikler kazandırmak için. Büyülerin silahlar üzerinde kullanımı size büyük avantajlar sağlayacaktır. Mesela, buzdan oluşan yaratıklara karşı savaşırken, FIRE büyüsünü silahınız üzerinde kullanmanız düşmanları kısa yoldan dürecektir. Aynı büyüyü zırhınızın üzerinde kullanırsanız, zırhınız ateş bazlı saldırıları emecek ve sizi güçlendirecektir. Oyundaki bu tür kombinasyonların haddi hesabı yok ve hangi düşmana karşı hangi bileşimin etkili olacağını bulmak oyunun en zevkli yanlarından biri.

Benim söyleyeceklerim burada bitiyor, 4 CD üzerinde gelen Final Fantasy 8'i almamak bu yüzyıl içinde yaptığınız en büyük aptallık olacaktır. Ve bana hala "Neden?" diye soruyorsanız şunu bilin ki: Final Fantasy 8 kesinlikle bir bilgisayar oyunu değil, tam bir sanat eseri. Biter.

Sinan Akkol

Sakkol@level.com.tr

Alternatif

Final Fantasy 7	9/10
Legend of Legaia	7/10









FINAL FANTASY VIII — 10

Oyuncu sayısı	1
Memory Block	2
Analog Joystick	VAR
Dual Stock	VAR
PC Versiyonu	2000 Baharında

BİLGİ İÇİN	www.squaresoft.com
YAPIM	Squaresoft
DAĞITIM	Electronic Arts

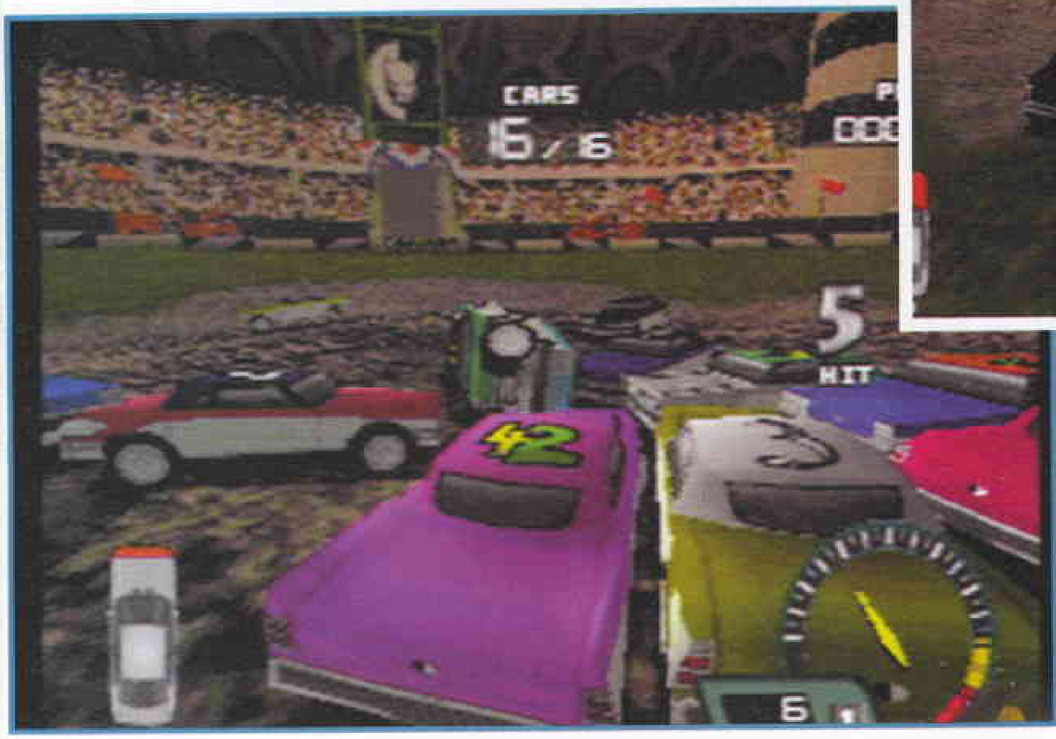
Grafik	10
Ses/Müzik	9
Atmosfer	10
Zorluk	10
GENEL	10

Demolition Racer

Hit LEVEL

Otomobil parçalamanın ağızda şeker tadı bırakan estetik ve sportif tarafı üzerine bir oyun...





Otomobil...Bu dört tekerlekli konserve kutuları yüzyılımızın ve dünyamızın çehresini değiştirdiler, biraz iyi yönde, biraz kötü yönde. Ama bunu başardılar. Geçen yüzyıl atlara ve biraz da buharlı lokomotiflere muhtaçtık ulaşım için, şimdi ise saatte 300 km hızlara çıkabilen otomobillere sahibiz, tabii sürecek yol bulabilirseniz. Kişisel ulaşım ihtiyaçlarını hızlı yoldan gidermek için şu an daha iyi bir alternatif yok gibi, tabii kendi jetiniz ve helikopteriniz varsa onu bilmem. Bütün iyiliklerinin yanında otomobillerin bir de kötü etkileri var tabii, başta sebep oldukları korkunç çevre kirliliği, sonra insan ruhunda bulunan açgözlülüğü körüklemeleri ve daha neler neler. Tabii ne kadar ruhsuz birer konserve kutusu olduklarını, insanı çevreden koparıp nasıl sahte bir güvenlik duygusu aşıladıklarını da söylemiyorum bile. Sakın otomobillerden nefret ettiğimi sanmayın, sadece pek fazla hoşlandığımı söyleyemem, o kadar. Tabii PC ve PSX üzerinde bu kadar çok otomobil yarışı oyunu olmasından da pek hoşlandığımı söyleyemem, hele PSX için yapılan yarış oyunlarının sayısı rahatlıkla yüzü geçmiştir sanırım. Üstelik çoğu da birbirinin kopyası yapımlar ya da bir oyunun bilmem kaçıncı devam bölümleri. Bir zaman sonra artık sıkıntı vermekten öte geçip kasmaya başlıyor insanı. Neyse, tam ben bunları düşünürken karşıma küt diye yazılacak oyunlar gelmez mi? Bir de baktım ki bir yarış oyunu daha! Hadi bakalım, buyur buradan yak, ben yolda otomobil görmekten usanmışım, bir de karşıma oyunları geliyor boyuna. Fakat bu defa durum biraz farklıymış, yani en azından oyunun başına oturunca bunun farkına vardım.

Uçuşan Metal Parçaları

Bu oyun otomobil yarışları üzerine değil, hayır. Bu oyun o dört tekerlekli kümesleri parçalamak üzerine, evet, evet, parçalamak! Tabii bunu elinize bir motorlu testere alarak da yapabilirsiniz, ama biraz daha artistik ve tehlikeli bir yöntem kullanmak her zaman için daha zevklidir kanaatindeyim. Nitekim bu oyunda işiniz sadece kendi arabanızı değil, beraberinde etraftaki diğer araçları da ait oldukları yere, yani hurdalığa göndermek. Tabii bunu öyle artistik bir ruhla ve tavırla gerçekleştirmelisiniz ki, rakibin kaportasında bıraktığınız her iz size puan ve dolayısıyla zafer olarak dönebilsin. Yani burada sadece yarışı en önde tamamlamak yeterli değil, bu oyunda rakiplere nasıl ve ne kadar hasar verdiğiniz çok daha önemli. Destruction Derby adı aklından geçenler pek yanılmıyorlar, bu oyun ona çok benziyor, ancak tabii ki her açıdan çok daha önde sayılır, ne de olsa daha gelişmiş grafiklere sahip. Ancak sadece grafikler değil, oynanabilirlik ve yaratıcılık alanında da çok daha ileride. Öncelikle arabirim tasarımı ve oyun hakimiyeti açısından Demolition Racer oldukça iyi sayılır, kumandalarla ve göstergelerle boğuşmak zorunda kalmıyor, haliyle kendinizi oyuna verebiliyorsunuz. Kumandalardan söz açılmışken, oyun Dual Shock kontrol padlarını oldukça





kapsamlı bir biçimde destekliyor ve bu da işi daha zevkli kılıyor.

Yanan Hurdalar

Oyunda birkaç farklı yarış tipi mevcut, bazıları normal pistlerde geçen normal yarışlar gibi görünseler de, aslında rakiplere verdiğiniz hasardan kazandığınız puan en az ilk sıralarda bitişe ulaşmak kadar önemli. Arenalarda yapılan karşılaşmalar ise hemen hemen tamamen yıkım üzerine kurulu, diğerlerine en çok hasarı verirken, kendiniz en son düşen olmaya çabalıyorsunuz. Ayrıca bazı yarış türleri var ki bunlar siz ilerledikçe açılıyorlar. Mesela üzerinize doğru gelen trafiğe doğru daldığınız bir yarış, sonra ilk önce havaya uçan eleman olmaya çalıştığınız başka bir yarış stili gibi. Yani birkaç bilinen tıpte yarışla yetinmek zorunda değilsiniz. Oyunun diğer önemli noktası son derece detaylı düşünülmüş hasar modellemesi ve grafikleri, mesela eğer birkaç kez önden darbe alırsanız, sadece uçup giden bir kaputla değil, ayrıca tutuşan bir motorla da uğraşmanız gerekir. Tabii bu durum rakipleriniz için de geçerli, yani onları devre dışı bırakmak için ne şekilde çarpmanız gerektiğini bilmelisiniz. Ancak tam bu noktada oyunun bariz bir hatası hemen göze çarpıyor. Sizin rakibe çektiğiniz hareketin ne denli güzel olduğu değil, kitapta olup olmadığı önemli, yani karşıdaki arabayı nefis bir kapı darbesiyle duvara doğru kaydırabilirsiniz ama oyun eğer bu hareketi tanımıyorsa puan alamazsınız. Ve korkarım oyunun puan verdiği hareketlerin listesi oldukça kısıtlı tutulmuş, bu yüzden biraz sıkıntı çekebilirsiniz.

Patlayan Benzin Depoları

Oyunun grafikleri oldukça iyi, doğrusu konsolun kapasitesi sonuna kadar kullanılmış ve oldukça güzel sonuçlar elde edilmiş. Özel efektler için de aynı şey geçerli, olaylar iyice çığırdan çıkmaya başladığında etrafta uçuşan metal parçaları, savrulan dumanlar ve alevler işi iyice heyecana boğuyor. Ses ve müzik için de kusur bulunabilecek pek bir yan yok sayılır, öncelikle ses efektleri tam bu tarz bir oyuna yakışacak türden. Etrafta olan biten herşeyi görmekle kalmayıp duymanızda sağlanmış ve bu şekilde oyun atmosferi oldukça canlandırılmış. Müziklere gelince, eğer sert ve hızlı Metal parçaları seviyorsanız yaşadınız demektir, yok sevmiyorsanız o zaman bu oyun size sevdirecek demektir. Bu kadar övgüden sonra benim bu oyuna aşırı kaptırdığımı düşünebilirsiniz, üstelik hiç de haksız sayılmazsınız. Tüm o gürültü ve etrafta uçuşan otomobil parçaları bir yana, oyun genel olarak oldukça çekici diyebilirim. Tabii her oyun gibi çok uzun zaman oynanırsa sıkmaya başlayabiliyor, ama özellikle bundan önce çıkmış olan Destruction Derby serilerini tuttuysanız, o zaman sizi çok çok uzun bir zaman ekran başına bağlamaya yetebilir. Eğer "normal" yarış oyunlarından bunaldıysanız kaçırmayın derim yani.



STORM GUARD



Demolition Racer — 9

Oyuncu sayısı	2
Memory Block	1
Analog Joystick	VAR
Dual Stock	VAR
PC Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN www.accolade.com
YAPIM The Pitbull Syndicate
DAĞITIM Accolade

Grafik	9
Ses/Müzik	9
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Aa, ne şirin tavşan, hey bu Bugs Bunny, bir imzanızı rica edebilir miyim Bay Bunny, ben sizin en büyük hayranınızım Bay Bunny,en içten dileklerimle diye yazabilir misiniz tavşan bey...



Her gün bunları yüzlerce kez duyuyorum ben ahbap. Hah, kolay olduğunu sanıyorsun değil mi, ne güzel iş, sadece üç beş çizgi filmde havuç yiyip avcılara iki numara çek, ardından yine havuç yiyip tavşan deliğinde otur ve yine havuç ve yine avcılar ve her şeyin sonucu rahat para kazanan,ucuza ünlü olan bir tavşan. Öyle düşünmüyor musun ? Oysa işin aslı hiç de düşündüğün gibi değil ! Bu günlere kolay gelmedim. WB stüdyolarına ilk girdiğimde sabah dört buçukta seti temizler, tüm gün set ekibine su, yiyecek ve türlü ıvır zıvır taşır, gece de onbiri geçerken evime gidebilirdim. Bu işe nasıl girdim biliyor musun ? Yeni dizileri için bulunan tavşanın havuca allerjisi vardı. Zavallıcık eline havucu aldığı anda hapşırmaya başlıyordu. Onun ardından sete aldıkları tavşan ikinci sahneyi çekerken uçurum üzerinde aşağı baktı ve kemik sayısını üçe katladı. Bir diğeri örsün düşeceği yeri gösteren işareti görmedi. Şimdi demircinin yanında çalışıyor, çünkü onu ayırmayı başaramadılar. Sonra ne oldu biliyor musun, yönetmen yardımcısı dönüp "Hey Bob dedi, bizim tavşana ne dersin ?"



Gerisi düşündüğümden hızlı geldi. Kolay olduğunu sanıyorsun ama her gün sette kaç tehlike atlatıyorum bilmiyosun. Sete getirilen üç aylık havuçların tadının ne denli iğrenç olduğunu ya da tavşan deliğinin kışın nasıl nemli bir yer haline geldiğini bilmediğin gibi. Şov dünyasından kurtulmak için dizi çekimlerini bıraktım ve bilgisayar piyasasına ayak uydurdum. Şimdi ne olacak biliyor musun ? Her gün binlerce kişi ellerinde joypad'leriyle benim bile yönlendiremediğim hayatıma müdahale edip kimbilir kaç yüz bin kez düşmeme, yere çakılmama, dayak yememe neden olacaklar. Bu iş eğlenceli değil ahbap. Hiç değil. Ne yazayım, en içten dileklerimle mi ?

Tavşan mı ?! Böyle uzun kulakları, kısa bir kuyruğu var mıydı ?

Bu ay Plastation oyuncularına çizgi filmlerden söz edip duruyoruz. Horned Owl'daki savaşan robotlar ve Rat Attack'daki tanıdık kedi-fare savaşlarının bize eski çizgi filmleri anımsatması doğaldı, ancak kim derdi ki bir gün çizgi filmin bizzat kendisini oynayabileceğiz diye? Üstelik yönettiğimiz kahraman havuç canavarı kurnaz tavşan Bugs Bunny olacak, bununla da kalmayıp iki boyutlu olarak tanıyıp sevdiğimiz Buggs, Playstation'a geçmeden önce operasyonla boyut nakli yaptıracak. Kendisiyle beraber tüm eski dostlarını da Warner Bros setlerinden kapıp gelecek.

Başlangıçtaki demodan anlaşıldığı kadarıyla Bugs'ın asıl amacı tatilini geçireceği sahile ulaşmak. Ancak bunun yerine yanlışlıkla bir depoya varıyor ve rahat durmayıp orada bulduğu tuhaf cihazı kurcalamaya başlıyor. Cihaz, boyutlar arası yolculuk sağlayan bir zaman makinesi çıkıyor, bizimkini ise yollaya yollaya "hiçbir yer"e yolluyor. Bugs, Hiçbir Yer'de kulesinde oturan büyücü Merlin Monroe'yu ziyaret edip ondan gerekli bilgileri alıyor ve evine dönmek için uzuuuuun bir yolculuğa koyuluyor.

Oyuna büyücünün kulesinin önünde başlıyorsunuz. Bu ilk bölüm sizlere oyunun nasıl oynandığını göstermek üzere tasarlanmış, ancak isteğe bağlı bir tutorial değil. Diğer bölümlere geçebilmek için bu bölümü de oynamanız gerekiyor. Merlin'in de dediği üzere her bölümde bulacağınız altın havuçları ve saatleri toplayarak yeni bölümlere geçmeye hak kazanıyorsunuz. Oyunda joypadin on iki tuşunun tümünü birden kullanacaksınız ve ilk bölüm gerçekten alıştırma yapmak çok uygun. Burada tuş kombinasyonlarına bir göz atmayı uygun buluyorum :

X : Zıplamanızı sağlar. Zıplamak sadece bir platformdan diğerine ulaşmak için değil, aynı zaman da düşmanları saf dışı etmek için de kullanılabilir.

Kare : Tekme atmak için kullanılır. Eğer düşmanlarınızın üzerine zıplayıp onları etkisiz hale getirdiyseniz bir tekmeyle düşmanı uçurup ekstra havuç kazanabilirsiniz. Elinize aldığınız cisimleri fırlatmak amacıyla da bu tuşa başvurulabilir.

Üçgen : Yön tuşlarıyla birlikte kullanılır. Çevreye bakmanızı sağlar.

Daire : İşte en eğlenceli tuşlardan biri. Eğer bu tuşu basılı tutup yürürseniz Bugs çok yavaş hareket edecektir. Bu özellik uyuyan düşmanları uyandırmadan yanlarından süzülmeye ya da kırılgan yüzeyler üzerinde yürümeye yarar. Eğer zıplayıp havadayken bu tuşu basılı tutarsanız Bugs'ın kulakları pervane gibi dönerek size yumuşak iniş yaptıracaklardır.

R2-L2 : Artuditu'nun uzaktan kuzeni olan bu tuşlar kamerayı döndürmekte kullanılabilir.

L1 : Koşarken hızla yuvarlanmanızı sağlar. Hem Bugs'ın çok dar ve alçak geçitlerden geçebilmesini sağlar, hem de düşmanların üzerine doğru kullanıldığında tekme etkisi gösterir.



R1 : Action tuşudur. Yolunuz üzerinde karşılaştığınız levhaların yanında ya da önemli bir nesnenin yanına geldiğinizde Bugs'ın başında soru işareti ya da ünlem meydana gelir. R1'e bastığınızda yazıyı okur ya da konuyla ilgili bilgi alırsınız. Ayrıca yön tuşlarıyla birlikte kullanıldığında bir nesneyi alabilmenizi sağlar. Eğer havaya sıçrayıp R1 tuşuna basarsanız Bugs zıplayıp yere doğru balıklama dalışa geçecektir. Bu hamleyi tavşan deliklerinin üzerinde yapmazsanız Buggs'ın kafasını kırmaktan başka bir işe yaramaz.

Havuç da yiyor muydu ? Üzgünüm, hiç görmedim !

Oyunun tamamı yukarıda sözünü ettiğimiz bu hamlelerin doğru yer ve zamanda kullanılması üzerine kurulmuş. Zaman zaman karşınıza çözmeniz gereken bilmeceler de çıkacaktır elbet ancak bunlar öyle kafa patlatacak düzeyde değil, oyuna biraz tat vermek amacıyla çok basit tutulmuşlar. Asıl ağırlık platform kısmına verilmiş olduğu için el becerisi ön plana çıkıyor. İlk bölümü bitirdiğinizde tekrar zaman makinesiyle boyut seçtiğiniz ekrana geri dönüyor ve topladığınız altın havuç ve saat sayısına göre yeni bir bölüme geçebiliyorsunuz. Bu bölümler içinde taş devri, orta çağ, 1930'ların Amerika'sı hatta "Dimension-X" bile bulunuyor. Her bölüm de kendi içerisinde alt bölümlere ayrılıyor. Ana bölümlerden birisine yaptığınız yolculuğun ardından tavşan delikleriyle dolu bir ara ekrana ulaşıyorsunuz. Ancak bu deliklerin her birine atlayıp yeni bölümlere geçemiyorsunuz. Önce giriş izninizin olduğu deliği seçip içerideki maceranız sırasında diğerlerine giriş izni alacak miktarda havuç ve saati toplamalısınız.



Oyun ekranında ortada üstte üç adet havuç göreceksiniz. Bu sizin yaşam enerjinizi gösteriyor. Eğer kaktüslere ya da düşmanlarınıza çarparsanız havuçlar lokma lokma tükeniyor. Yüksekten düşüşlerde ya da suya yapılan sıçrayışlarda af yok, üç havucunuzdan da olursunuz. Tekrar enerji kazanmak için bölüm boyunca her yerde bol keseden bulacağınız normal havuçlardan yiyebilirsiniz. Bu havuçların bir diğer işlevi de sayıları 99'a ulaştığında bölüm aralarında bir altın havuç ile takas edilebilmeleri. Start düğmesine basarak topladığınız altın havuç ve saat miktarını görebilirsiniz. En büyük dostlarınız ise her bölüm içerisinde bir kaç kez karşınıza çıkacak olan, Merlin'in şapkasına benzeyen (gerçek bir büyücü kukuletası göz önüne getirdiyseniz hiç şansınız yok !) Save noktaları. Tüm haklarınızı kaybetseniz bile bölüm içinde en son Save ettiğiniz noktadan başlama hakkınız var. Üstelik aldığınız altın havuçlar, saatler ve yok ettiğiniz düşmanlar ile de tekrar uğraşmak zorunda kalmayacaksınız. Oyunun sekiz Save Slot'u olmasına karşın bunların birini oyun başlarken seçip tüm Save ve Load işlemlerini tek bir slotunuz var gibi yapıyorsunuz.Eğer yeni bir Slot'a geçmek istiyorsanız her şeye baştan başlamanız gerekiyor. İlk bölümlerde işlerinizi yayan olarak göreceksiniz, ancak ilerledikçe 1930'ların Chigago'sunda örneğin, araba, motorsiklet, bisiklet ve koç (evet, biniyorsunuz!) üzerinde takip sahnelerini de oynayabilir, ya da ortaçağ İngiltere'sinde kayak yapabilirsiniz.



İşin en eğlenceli kısmı oyunun tüm bölümlerinin eski Buggs Bunny klasiklerinin adlarını taşıması. Eğer Bugs Bunny çizgi filmleri ile daha önceden tanışıklığınız varsa (olmaması biraz zor ama..) bu sizin de çok hoşunuza gidecek. Hele uzun zamandır televizyonda göremediğim "Wabbit on the Run" ve "Carrot Factory" adlı bölümleri yeniden anımsamak çok hoşuma gitti. Bir de Bugs Bunny kadar sevdiğim dostları Plucky Duck, Elmer (ya da Elmıv) ve özellikle bayıldığım Yosemite Sam (Hani şu uzun kırmızı bıyıklarıyla tepinip duran adam). Her biri ve bölüm aralarındaki kısa demolar Bugs Bunny çizgi filmlerini tekrar izleme isteğimi depreştirdiler. Hepsinden önemlisi arka planda çalan müzikler ve oyun içindeki ses efektleri orjinal bir Buggs Bunny çizgi filminden farksız olması. Zaman zaman havadan düşen örsler ve yer altından yol açarak ilerleyen Bugs'ın görüntüsü ihmal edilmemiş ayrıntılar arasında. 3D platformlar içinde oynadıklarımın en zevklisi. Uzunca bir süre hoş vakit geçirmek için ideal, hele Buggs'ın espri anlayışını da az çok biliyorsanız kesinlikle kaçırmayın !L





Batu Hergünsel &

Gökhan Habiboğlu

quedrus@mail.net

valence@pmail.net

BUGS BUNNY: LOST IN TIME — 8

Oyuncu sayısı	1
Memory Block	1
Analog Joystick	VAR
Dual Stock	YOK
PC Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN www.behaviour.com
YAPIM Behaviour Games
DAĞITIM Infogrames

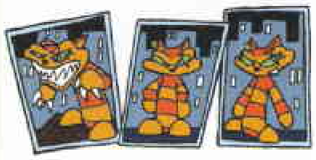
Grafik	8
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	8
GENEL	8



RAT ATTACK

Önemli not : Az sonra okuyacağınız yazı fare neslinin tümüne değil, sadece belli bir kesimine yönelik yazılmıştır. Bu nedenle aramızdaki çok kıymetli fare kardeşlerimizin alınmamalarını rica eder, genellemelerden kaçındığımızı bir kez daha hatırlatırız!









Küçükken ilkokul servisinde dördüncü beşinci sınıftan abilerimizin "Ben He-Man seyrederken İskeletor'u tutuyorum, He-Man'in yenmesi sıktı artık!" gibi sohbetlerini hayretle karşılardım, ne de olsa İskeletor yılan dağındaki mağarasında cırtlak sesiyle "Nıhohaha, bu sefer elime geçeceksin Hi-men, olayın buraya kadarmış!" filan diye atıp tutar, işin sonunda ise Orko'nun türlü maymunlukla işleri karıştırmasına rağmen Hi-men'i eline geçiremez, dahası paçayı zor kurtarırdı. Hal böyleyken İskeletor'un zaten yenilmeye mahkum olduğunu, üstelik Hi-men'in gölgeler şatosu karizmasına ve iyiliğin gücüne dayanamayacağını düşünürdüm. Ne zaman ki dördüncü beşinci sınıftan abilerimizin yaşına gelip Tom ve Jerry seyretmeye başladım, aynı duygu ve düşünceler benim de zihnimi kemirmeye başladı. Zavallı bir ev kedisinin sahibini ve evin mutfağını korumak adına düştüğü türlü acı verici durumun işlendiği bu çizgi diziyi izledikçe hâlâ duygulanırım. Tom gibi bir kediciğin merdivenlerden yuvarlanması, elinde dinamit patlaması, başında tavaların paralanması bir çocuğun kalbinde nasıl bir oyuk açar hiç bilir misiniz ? O Jerry ki, gizlendiği yuvasında türlü planlar kurmakta, hatta belki de peynir bile istememekte, sadece ve sadece bıçare kediciğin başına türlü çoraplar örerek eğlenmek niyetindedir. İşte bu çizgi dizilerde ruhumun karanlık tarafı değil, yalnızca ve yalnızca çıplak gerçeğin açığa çıkmasını isteyen kısmı depreşmiş ve beni bugünlere, dünyamıza saldıran uzaylı farelerle mücadele edeceğim günlere taşımıştır.

RAT ATTACK — **6**

Oyuncu sayısı	BİLGİ İÇİN	
1-2	YAPIM	Mindscape
Memory Block	DAĞITIM	Mindscape
1	Grafik	6
Analog Joystick	Ses/Müzik	6
VAR	Atmosfer	6
Dual Stock	Zorluk	7
VAR	GENEL	6
PC Versiyonu		

MİKİ'NİN OLUP BİTENLE HİÇ BİR İLGİSİ YOK !

Rat Attack, adından da anlaşıldığı üzere farelere karşı mücadele veren bir kediyi yönettiğiniz 3D Platform-Beceri tarzında bir oyun. Oyunda uzaylı fareler Washington ve Jefferson'ın saldırısı üzerine ajan kedimiz dünyayı korumak için işe koyuluyor. Tabii ki böyle bir gizli serviste göreve uygun nitelikte pek çok kedi olması doğal. Bu nedenle bize düşen ilk iş de ajan kedimizi seçmek oluyor. Seçiminizi yaptıktan sonra -benim favorim Bobcat- her ajana yol gösteren biricik insan, pardon kedi olan bilimadamımızın brifingini dinliyoruz. Bu brifinge dikkat edin, çünkü o bölümde işinize yarayacak araç ve gereçler ve karşınıza çıkacak tehlikeler iyice anlatılıyor.

Brifingin ardından o bölümü geçebilmek için gereken fare sayısını öğreniyor ve oyun ekranına geçiyoruz. Oyunun temel mantığı çok basit. Tuzak kurarak fareleri yakalamak ve "Eradicator" adı verilen cihazla onları "uçurmak"! Tuzak kurmak için tuzak düğmesini basılı tutup ekranda ilerliyorsunuz (Tıpkı Paintbrush'da halka ya da elips çizer gibi tuzak da ilerlediğiniz yönde genişleyecektir). Tuzak düğmesini bırakmadığınız takdirde, beyaz renkli bir halkadan oluşan tuzağınız belli bir sınıra kadar esneyecektir. Tuzağın içine bir fare girdiği anda elinizi çekin. Artık bir fareniz var ve Eradicator'a gidene kadar başka bir fare ya da engele çarpmazsanız, fare serbest kalamayacaktır. Aynı anda birden fazla fareyi yakalayabilir ya da bir fare yakalamışken bir diğeri için tuzak kurabilirsiniz. Eradicator'a ulaştığınız anda yakaladığınız tüm fareler ışınlanacak ve hanenize yazılacaktır. Fareleri yakalamadan önce sersemletmek içinse vuruş tuşunu kullanabilirsiniz. Sert bir kuyruk darbesi yiyen fare yaklaşık beş saniye hareketsiz kalacaktır. Eradicator'a bir anda bol miktarda fare bırakırsanız ekranda belirecek ekstralardan birini kapabilirsiniz. Bunun dışında aldığınız ekstrayı kullanmak için (tuşuna, eğer peynir aldıysanız R1 tuşuna başvurabilirsiniz. Siz peyniri bıraktığınız anda tüm fareler de bir anda işlerini bırakacak ve peynire hücum edeceklerdir. Eski numara yani! Bir fareyi yakalamışsanız ve bir diğerine çarparsanız hakkınız gitmez, sadece yakaladıklarınızdan olursunuz, ama boşken bir fareye çarparsanız üç enerjinizden biri yok olur. Üç enerjinizden de olursanız bölümü tekrarlamak zorunda kalırsınız. Hepsi bu değil, siz hepsini yakalayamadan fareler odayı yiyip bitirebilir. Bunu önlemek için bir eşyanın yanında tuzak kurup bekleyin ve yaklaşanı yakalayın. Ancak bu taktik çevrenizde farelerden başka düşman olmayan bölümler için geçerli. Kuracağınız tuzağa evim köpeği elbette düşmez, ama evin köpeği sizin kafanıza düşebilir! Son olarak Level-Boss'lar için özel taktikler geliştirmeniz gerekiyor. Örneğin Washington ve Jefferson'ın gemilerini önce enerji tanklarını patlatıp görünür kılmalı, ardından birbirlerini vurmalarını sağlamalısınız. Dert etmeyin, bilim kedisi size taktik konusunda yardımcı olacaktır.

Eğlenceli, oyalayıcı ve sevimli bir oyun. Çok iddialı olduğu söylenemez, ama her yaştan oyuncunun ilgisini çekebilecek nitelikte. Eğer biraz kafa dağıtmaya ihtiyacınız varsa ve eliniz fare tutmaya yatkınsa, şöyle buyurun..L

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu
quedrus@mail.net
valence@pmail.net

HORNED OWL



Geçen sayıdaki Şafak Devriyesi'nde Ozan'ın Voltron (halk arasındaki adıyla Voltran) ve Robotech (bu da Robotek)'den bahsettiğini okuyunca içimiz cız etmişti. Ne de olsa bizim de yüreğimizin köşesine "Ben de başını oluşturucam!" repliği yerleşmişti ve yazıda bu dev robotların adlarını görmek bile o günleri aklımıza getirmişti (niye önce bütün silahları tek tek denerlerdi de ışın kılıcı en sonda gelirdi muhabbetini hiç açmayın, içinden çıkamayız!). Voltron bizim ilk göz ağrımızdı ve beş aslanı da sever, sayardık. Ardından çıkan hava-kara-yer ekibinin olduğu on beş araçlı Voltron, ismi aynı olsa da eski tadı verememişti. Hey gidi beş aslanlı güzel günler...

Tüm bunları anlattığıma bakıp Mechwarrior tarzı bir şeyler beklemeyin. Aslında Horned Owl, Virtua Cop tarzı "Önüne çıkan her bi şeye ateş et, aman dikkat et sivilleri vurma! " mantığında bir oyun. Bana eskiyi hatırlatan yalnızca bu oyunda polis ünitelerinin tek kişilik robotlara binmeleri ve jetleriyle şehirde diledikleri gibi turlayabilmeleri. Bu özel ekibin adı Horned Owl. Yalnız takıldığım bir nokta var ki sokaklarda terör estiren karşıt kötü robot çetesinin adının Metallica olması (Nasıl yani ?-İnanın bilemiyorum!). Biz de bu noktadan çıkışla "Kill 'em All"vari bir mantık içinde olaya yaklaşıyor ve silahımızı kuşanıp "Seek and Destroy" işine girişiyoruz.

Açılış demosu tipik Manga. Görev yerlerine koşup robotlarının içine giren, iri, buğulu gözlü, diş aralıkları olmayan iki kahraman ve onlara rehberlik yapacak santral memuresi modunda bir hanım. Demoyu daha uzun tutup on dakikalık bir çizgi film seyrettirmelerini tercih ederdim, ama ne yazık ki açılış ve bunu takip eden bölüm arası demoları pek kısa tutulmuş. Oturup çizgi film seyredeceğine silahı al da bir işe yara diye düşünmüş olmalı programcı beyler. Demolar daha uzun olabilirmiş, ama bana kalırsa Training bölümünü kısa tutmakla isabetli bir karar vermişler. Yok ööle ezik ezik sağa sola ateş etmek, robotlar bedavadan geçit resmi yapsın, ben de ateş edim. İyi ıyi, kahvenize mermi de ister miydiniz beyefendi, bak hâlâ alıştırma yapıyo; durma, hadi canım kapatıyoruz, hadee, bak sokakları bastılar, uzun saçlı siyah giyen tipler-aman abi onlar başka- ben bilmem, yürü, teşkilatımın baykuşu seni.

Söz baykuştan açılmışken Kaptan Swing'de de Gamlı Baykuş vardı, ama o Kızılderili'ydi..

Demiştik ya iki yakışıklı kahramanımız var diye. Birini seçivereceksiniz. Birinin adı Nash; genç, Amerikalı olabilir, öbürü de Hiro; bu da aktif, dinamik, hayatının baharında bir Japon. Ama bilirsiniz Manga'larda kimin hangi milletten olduğu asla anlaşılmaz. Zaten tek farkları nişan tahtasının rengi. Eğer siz de birtakım iflah olmaz dostlarımız gibi renk konusunda takıntılı değilseniz (bkz. "Mavi piyon ben olacam, mavi arabayı ben seçeyim, ben aslında Şirin Baba olmalıymışım") (yoğun fiziksel baskı karşısında ad veremiyorum ama size bir ipuc..Ah!)) birini seçiverin. Oyunumuzun ilk bölümü sokaklarda geçiyor. Macera havaalanı, karşı tarafın üssü, yer altı tünelleri gibi ortamlarda devam ediyor. Ancak tüm bu ortamlarda hareketli kamera bir an olsun mola vermiyor, Uçuyorsunuz, anı dönüşler yapıyorsunuz, sıçrıyorsunuz ve zevk alıyorsunuz. Sol üstte ise santral memuresi dediğim sevgili bayan bize az ileride sivil var, dikkat et, sağdan geliyorlar, şimdi köprüye git ama hasar verme gibi anonslarıyla yardımda bulunuyor. Ara demoların zayıf olmasına karşın, oyun içindeki bu sohbetler ve karakterlerin karşılıklı konuşmaları, dahası kötü esprileri demo açığını büyük ölçüde kapıyor. Her bölümün sonunda ise bilin bakalım ne bekliyor bizi? Evet bölüm sonu kötü adamlarına dikkat, hatta üç bomba hakkınızın birini ona kullansanız hiç de fena olmayabilir.





Kontroller sorunsuz. Zaten topu topu üç tuş kullanıyorsunuz. Bomba, ateş ve silah doldurma. Tavsiyem, roket atan robotlara ve sıçrayıp saldıran robo-köpeciklere dikkat edin. Bir de örümceğe benzeyen robotlara, çünkü tek atış onlara yetmiyor. Bunun dışında da söylenecek pek fazla bir şey yok, çünkü nasıl bir oyun ile karşılaşacağınızı üç aşağı beş yukarı biliyorsunuz. Merak ettikleriniz, yani grafik, ses ve atmosfer tatmin edici. Ama bölüm aralarına ya da oyun içine türlü ekstralar sokup oyunu zenginleştirme gibi bir çabaları olmamış. Bir de oyunu biraz daha kolay tutup bölüm sayısını şöyle on on beş filan yapsalardı, verdiğiniz paraya daha bir değebilirdi. Böylesi çok uzun sürmese de kesinlikle "kötü" denip atılabilecek bir oyun değil. Kısa vadede bol hareket isteyen silahşörleri bir süre idare eder. ■



Batu Hergünsel &
Gökhan Habiboğlu
quedrus@pmail.net
valence@pmail.net

HORNED OWL — 7

Oyuncu sayısı	1-2
Memory Block	1
Analog Joystick	VAR
Dual Stock	VAR
PC Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN
YAPIM
DAĞITIM

	Puan
Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	7
Zorluk	7
GENEL	7

PC CD

CLANS

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri uygulayabilmek için öncelikle oyun esnasında "t" tuşuna basarak mesaj satırını açın. Daha sonra hilelerden istediğiniz birini klavyeden yazın ve Enter tuşuna basarak girilen hileyi onaylayın. İşte hileler ve ne işe yaradıkları:

/godmode – Ölümsüzlük modunu açar.
/nextlevel – Sonraki seviyeye geçmenizi sağlar.
/room # - # numaralı odaya ışınlanmanızı sağlar, burada bir rakam girmeniz gereklidir.
/spawn # - # numaralı objeden bir tane yaratır, burada bir rakam girmeniz gereklidir.
/moregold – Size 100 altın verir, birden fazla kez kullanılabilir.
/tinymonsters – Canavarları küçültür.
/tinyplayers – Oyuncuları küçültür.
/insanity – Canavarların birbirine saldırmasını sağlar.
/repeat – Son yazılan hileyi tekrar çalıştırır.



Spawn hilesiyle alabileceklerinizin bir listesi:

/spawn 0 - Sword +1
/spawn 1 - Sword +2
/spawn 2 - Sword +3
/spawn 3 - Sword +4
/spawn 4 - Sword +5
/spawn 5 - Shield +1
/spawn 6 - Shield +2
/spawn 7 - Shield +3
/spawn 8 - Shield +4
/spawn 9 - Shield +5
/spawn 10 - Ring of Agility
/spawn 11 - Ring of Fire (+3 Fire Magic)
/spawn 12 - Ring of the Sword (+3 Sword)
/spawn 13 - Ring of Destruction(+3 explosion)
/spawn 14 - Ring of the Axe (+3 Axe)
/spawn 15 - Health Potion
/spawn 16 - Mana Potion
/spawn 17 - Strength Potion
/spawn 18 - Magic Potion
/spawn 19 - Life Potion
/spawn 20 - Poison
/spawn 21 - key
/spawn 22 - key
/spawn 23 - key
/spawn 24 - key
/spawn 25 - key
/spawn 26 - key
/spawn 27 - Axe +1
/spawn 28 - Axe +2
/spawn 29 - Axe +3
/spawn 30 - Axe +4
/spawn 31 - Axe +5
/spawn 32 - Armor +1
/spawn 33 - Armor +2
/spawn 34 - Armor +3
/spawn 35 - Armor +4
/spawn 36 - Armor +5
/spawn 37 - 10 Gold
/spawn 38 - 15 Gold
/spawn 39 - 20 Gold
/spawn 40 - 25 Gold
/spawn 41 - 30 Gold
/spawn 42 - Gold Bar
/spawn 43 - Gold Bar
/spawn 44 - Gold Bar
/spawn 45 - Ruby
/spawn 46 - Emerald
/spawn 47 - Diamond
/spawn 48 - Ruby Necklace
/spawn 49 - Pearl Necklace
/spawn 50 - Confusion Scroll lvl 1
/spawn 51 - Confusion Scroll lvl 2
/spawn 52 - Confusion Scroll lvl 3
/spawn 53 - Confusion Scroll lvl 4
/spawn 54 - Confusion Scroll lvl 5
/spawn 55 - Explosion Scroll lvl 1
/spawn 56 - Explosion Scroll lvl 2
/spawn 57 - Explosion Scroll lvl 3
/spawn 58 - Explosion Scroll lvl 4
/spawn 59 - Explosion Scroll lvl 5
/spawn 60 - Fireball Scroll lvl 1
/spawn 61 - Fireball Scroll lvl 2
/spawn 62 - Fireball Scroll lvl 3
/spawn 63 - Fireball Scroll lvl 4
/spawn 64 - Fireball Scroll lvl 5
/spawn 65 - 1 Gold
/spawn 66 - 2 Gold
/spawn 67 - 3 Gold
/spawn 68 - 4 Gold
/spawn 69 - 5 Gold
/spawn 70 - Meteor Rain Scroll lvl 1
/spawn 71 - Meteor Rain Scroll lvl 2
/spawn 72 - Meteor Rain Scroll lvl 3
/spawn 73 - Meteor Rain Scroll lvl 4
/spawn 74 - Meteor Rain Scroll lvl 5
/spawn 75 - Lightning Scroll lvl 1
/spawn 76 - Lightning Scroll lvl 2
/spawn 77 - Lightning Scroll lvl 3
/spawn 78 - Lightning Scroll lvl 4
/spawn 79 - Lightning Scroll lvl 5
/spawn 80 - Extra Life Potion

BRAVEHEART

Bu oyunda aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle 3D modunda olmanız gerekli. Buradayken DEL tuşuna basarak mesaj satırını açın ve sonra hilelerden birini girip Enter tuşuna basın. İşte hileler ve etkileri:



Bannockburn – Tüm düşmanları öldürür.
The five hundred – Kendi adamlarınızı öldürür.
Dresden – Tüm binaları ateşe verir.
Steve reeves – Tüm askerleriniz çok dayanıklı kılar.
Bucks fizz – Tüm askerleriniz geri çekilirler.
Bastille day – Tüm kale duvarları yıkılır.
Haemorrhage – Oyundaki kan efektini kapatır.
Killcam – Kameramanı öldürür.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND



Bu oyunda hile yapabilmek için biraz Excel kullanabilmeniz gerekli, oyundaki gemilerin tüm özellikleri belli bir dosyanın içine kaydediliyor ve bu dosyayı Excel ile açıp değişiklikler yapabilirsiniz. Dosyanın adı "sfbspc13.txt" ve bulunduğu tam yerin adresi de oyunun kurulu olduğu dizinin altındaki "assets\specs\sfbspc13.txt" olarak geçiyor. Bu dosyadan bir geminin her tür özelliğini değiştirmeniz mümkün, ancak üzerinde oynama yapmadan önce her ihtimale karşı dosyanın bir kopyasını güvenliğe almanızı tavsiye ederim. Ayrıca dosya özelliklerinden "read only" şıkkını da kapatmanız gerekecektir.

Daha güçlü motorlar: Bunun için şu satırlarda değişiklikler yapmanız gerekecek; R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr, Battery. Her ırkın gemisinin değişik limitleri bulunmaktadır, mesela Federation gemileri için bu değer en çok 150 civarında olabilmektedir.

Daha güçlü kalkanlar: Burada değişiklik yaparken her geminin 6 farklı kalkan alanı bulunduğunu unutmayın, yine farklı ırklar için değişik limitler söz konusu. Federation gemilerinde bu değer 2000 puana dek çıkabilir, ancak mesela Klingon gemileri çok daha düşük değerler taşımak zorunda. Kalkan değerlerini şu satırlarda bulacaksınız; Shield 1, Shield 2_6, Shield 3_5, Shield 4, Shield Total. Ayrıca her gemide bulunan Shield 2_6 ve Shield 3_5 değerleri gemilerin yan kalkan gücünü gösterirler. Sonuç olarak formüle dökmemiz halinde, ortaya şu çıkar; Shield Total = (shield 1) + ((shield2_6) x 2) + ((shield3_5) x 2) + (shield4).

Farklı silahlar: Her gemide farklı silah grupları bulunuyor, bunlar hafif (phaser, disruptor, vs.) ve ağır silahlar (photon, rocket, plasma, vs.) şeklinde iki gruba ayrılıyor. Her silah kümesindeki silah sayısını, atış açılarını, enerjilerini ve diğer faktörleri de yine buradan değiştirebilirsiniz. Silah açıları için (weapon arc) değer olarak "ALL" girmeniz, silahlarınızın her yöne ateş edebilmesini sağlayacaktır.

Görünmezlik: Herhangi bir gemiye görünmezlik yeteneği kazandırmak son derece kolay. Yapmanız gereken "Cloak num" değerini bulmak ve buraya bir değer girmek, gireceğiniz değer görünmezlik aygıtının çalışırken harcayacağı değeri belirtmektedir. O yüzden çok yüksek bir rakam girerseniz, diğer sistemleriniz enerjisiz kalabilir, dikkatli olun.

Yüksek manevra yeteneği: Geminizin hareket yeteneğini "turn mode" ve "move cost" adlı iki bölgedeki değerler tarafından belirlenir. En iyi "turn mode" değeri AA olarak tespit edilmiştir, bu size çok çevik bir gemi kazandırır. "move cost" değeri ise geminizin hareket etmek için harcayacağı enerjiyi gösterir, bunun içinde kullanabileceğiniz en iyi değer 25 olacaktır.

MADDEN NFL 2000

Bu oyunda aşağıdaki hileleri uygulayabilmek için öncelikle oyunu bir defa tamamlamanız gerekli, sonra aşağıda verilen kodları klavyeden girerek kullanabilirsiniz.



firstis20 - 20 yard first downs
painful - yaralanmaları artırır
nopicks - blokajları önler
qbintheclub - mükemmel paslar
quarkandstar - Büyük oyunculara karşı minik oyuncular
itsinthegame - EA stadyumunu açar
wildwest - Dodge City stadyumunu açar
cowboys - Marshalls Fantasy takımını verir
mojo - Tüm 60'lı yılların takımlarını verir
sideburns - Tüm 70'li yılların takımlarını verir

LORDS OF MAGIC: SPECIAL EDITION

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri girebilmek için öncelikle oyun esnasında Control ve C tuşlarına birlikte basarak hile menüsünü açın. Buradan hile kodunu girin ve sonra da Enter tuşuna basın. Hileler aşağıdadır:

Bingo – Fazladan 200 birim altın, bira ve kristal kazandırır.

Zilla – Grubunuza bir ejderha katar.



STONEKEEP

Oyun esnasında envantere girin ve orada bir kaya seçip bir kez mouse ile tıklayın. Sonra Sol Shift tuşuna basılı tutarak F9 tuşuna basın. Bu şekilde Ölümsüzlük hilesini çalıştırmış olacaksınız. Hileyi kapatmak için tekrar aynı işlemleri tekrarlamanız yeterli. Dikkat! Özellikle oyunu Save etmeden önce hileyi kapatmayı unutmayın, yoksa Save dosyası bozulacak ve tekrar yüklemeniz mümkün olmayacaktır.

HEAVY GEAR 2

Burada verilen hileleri kullanabilmek için öncelikle [~] tuşuna basarak komut satırını açınız. Daha sonra hilelerden birini klavyeden girerek Enter tuşuna basın. Aşağıda hileler ve ne işe yaradıkları verilmiştir:

set comti – Ölümsüzlük modunu devreye sokar.
set mission – Görevi başarıyla tamamlamanızı sağlar.



THRUST, TWIST, & TURN

Bu oyunda hile yapabilmek için, oyunun kısayolunu (TTT.exe) aşağıdakilerden birini sonuna ekleyerek modifiye edin ve oyunu bu şekilde çalıştırın. İşte komutlar ve etkileri:

-? : Yardım dosyasını çalıştırır.
-codename:laamanen007 : Lima Bonuscar
-accs : Tüm pistleri açar.

Örnek: "c:\Thrust\TTT.exe -accs"

K-1 REVENGE

Bu oyundaki birkaç farklı hileden şu şekilde faydalanabilirsiniz:

Farklı kıyafetler: Karakter seçim ekranında herhangi bir karakter seçili durumdayken L1 ya da L2 tuşlarına basarak değişik kıyafetler giymelerini sağlayabilirsiniz.

Gizli karakterler: Master Ishii ve James Harrison adlı karakterleri serbest bırakmak için tüm yapmanız gereken oyunu One Player modunda bir kez yenmektir. Ayrıca Hidefumi Minatoya adlı karakterle oynayabilmek için Training moduna gidip Combo eğitiminde 100 den fazla komboyu başarıyla uygulamanız yeterlidir.

Gizli karakter Animal: 1-Player modunda karakter seçim ekranına gidin, burada "STAN THE MAN" adlı oyuncuyu aydınlatın, sonra da L1 ve Start tuşlarına aynı anda basın.



BALDY LAND

Bu oyunda istediğiniz bölümü seçebilmek için Password olarak sırasıyla yukarı, yukarı, üçgen, aşağı, R2, L1 tuşlarına basınız.

HOT SHOTS GOLF



Oyunda kullanabileceğiniz hileler ve nasıl uygulanacakları aşağıda anlatılmıştır.

Oyuncuyu solak ya da tersi yapmak: Karakter seçim ekranına gidin, buradan herhangi bir oyuncuyu seçip L1 ve X tuşlarına aynı anda basın, bir süre basılı tutun.

Tersten sahalar: Saha seçim ekranına gidin, buradan herhangi bir sahayı seçip L1 ve L2 tuşlarını aynı anda basılı tutarken, X tuşuna basın.

Tüm oyuncular ve sahalar: Açılış ekranındayken oyun logosunun ekranda zıpladığını gördüğünüzde ikinci kontrol padını kullanarak sırasıyla verilen tuşlara basın. L1+L2+R1+R2 tuşlarını basılı tutun ve bu esnada yön tuşlarından yukarı, yukarı, aşağı, yukarı, sol, sağ, sağ, sol, sol girin, eğer başarılı olursanız bir topa vurma sesi duyacaksınız.

LONE SOLDIER

Bu hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra ilgili tuşlara sırasıyla basın:

Bölüm geçme: Aşağı, sağ, O, üçgen, aşağı, sağ.
Tüm silahlar: Sağ, aşağı, O, üçgen, yukarı, sağ.
Ölümsüzlük: Yukarı, sol, O, üçgen, yukarı, sol.

APOCALYPSE



Burada verilen hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun, daha sonra L1 tuşuna basılı tutarak verilen kodları girin:

Sonsuz düşüş: X, X, X, X, X, X.
Göstergeleri kaldırma: Yukarı, kare, yukarı, X.
Tam sağlık: Kare, X, üçgen, O.
Kaldığınız son noktaya gitme: Kare, O, X.
Bölüm seçme: Üçgen, yukarı, X, aşağı. Kodu girdikten sonra Exit ile oyundan çıkıp ana menüye dönün, orada yeni bir seçenek bulacaksınız.
Tüm silahlar: Kare, O, yukarı, aşağı, X, kare.
Sonsuz hak: Üçgen, O, X, kare.
Tüm silahlar ve sonsuz cephane: X, üçgen, O.
Ölümsüzlük: Aşağı, yukarı, sol, sol, üçgen, yukarı, sağ, aşağı.

J'S RACING

Bu oyunda farklı takımlarla yarışabilmek için aşağıda verilen hileleri kullanabilirsiniz. Bu hileleri uygulamak için ikinci bir game pad gereklidir ve kodlar oradan girilmelidir. Hileyi düzgün uygulayabilirseniz "Free Race" modunda ilgili takımın seçilebilir olduğunu göreceksiniz.

Advan: Açılış ekranı belirene dek R1+üçgen+yukarı+Start tuşlarını basılı tutun.

Castrol: Açılış ekranı belirene dek R1+kare+aşağı+Start tuşlarını basılı tutun.

Honda: Açılış ekranı belirene dek R1+yukarı+kare+Start tuşlarını basılı tutun.

Class 1: Açılış ekranı belirene dek R1+O+yukarı+Start tuşlarını basılı tutun.

Dunlop: Açılış ekranı belirene dek R1+aşağı+üçgen+Start tuşlarını basılı tutun.

OPTION TUNING CAR: BATTLE 2

Buradaki hileleri girebilmek için ikinci bir game pad kullanmanız gereklidir:

Son sahne: Açılış ekranında R1, O, üçgen, sağ tuşlarını girin.

Tüm araçlar: "Son sahne" kodunu girdikten sonra, Arcade modunu seçin ve R1, O, üçgen, sağ tuşlarına basın.

REBOOT

Aşağıda verilen kodları ana menüdeyken girmeniz gereklidir:

Uçma yeteneği: Sol, aşağı, sağ, sol, yukarı, R2, L1, yukarı, sol, sağ.

Bol kalkan enerjisi: Aşağı, R1, sol, sağ, aşağı, L2, R2, sol, sağ, yukarı.

Bol Glitch enerjisi: Sağ, L1, yukarı, sağ, aşağı, L1, R1, yukarı, aşağı, sol.

Tüm silahlara cephane: Yukarı, L1, aşağı, yukarı, sol, R1, L2, aşağı, sol, sağ.

Dot olarak oynamak için: Sol, R1, sağ, yukarı, aşağı, R2, L1, sağ, yukarı, aşağı.

Enzo olarak oynamak için: Yukarı, sol, aşağı, sol, aşağı, L1, R1, sağ, aşağı, sağ. Sonra yeni bir oyuna başlayın.

UPRISING X

Seviye kodları:

02 – Sol, sol, yukarı, üçgen, üçgen, X, kare, O.
03 – Aşağı, aşağı, kare, üçgen, aşağı, üçgen, aşağı, üçgen.
04 – O, O, O, X, X, aşağı, X, O.
05 – Sağ, sağ, üçgen, kare, üçgen, sol, sağ, üçgen.
06 – Yukarı, aşağı, üçgen, kare, X, O, sol, sol.
07 – Üçgen, kare, sol, sol, sağ, yukarı, aşağı, O.
08 – Üçgen, üçgen, kare, O, yukarı, yukarı, kare, O.
09 – Sol, sol, sağ, yukarı, yukarı, kare, kare, O.
10 – X, X, sol, kare, kare, üçgen, X.
11 – Kare, üçgen, üçgen, kare, yukarı, yukarı, sağ, yukarı.
12 – Aşağı, aşağı, sağ, kare, X, X, kare, X.

STARWINDER

Tüm pistler: L1, üçgen, O, R2, kare, R1, kare, üçgen.

Tüm gizli pistler: R1, kare, üçgen, O, kare, R1, L1, üçgen.

Asteroidlerden etkilenmeme: Üçgen, kare, L1, O, R1, üçgen, R2, üçgen.

Silahlardan etkilenmeme: O, R2, kare, üçgen, üçgen, L2, L1, üçgen.

Bulmacalardan yüksek puan alma: Kare, R1, R2, O, L2, üçgen, O, üçgen.

Ara sahneler: R2, O, R1, üçgen, kare, L1, üçgen, üçgen.

Son sahne: R2, O, R1, üçgen, R2, O, R1, üçgen.

Tüm silahlar: Sol, O, yukarı, kare, aşağı, üçgen, aşağı, X.



MASS DESCTRUCTION

Aşağıda verilen kodları isim olarak yazdığınızda belirtilen etkilerden faydalanabileceksiniz. Ancak silah hilesi ve seviye seçim hilesi birlikte çalışmazlar, sadece birini kullanabilirsiniz.

Tüm silahlar: AMMO

Seviye seçim: TTTTTTTTTTTTGP

X RACING

Bu oyunda bulunan gizli bölümleri oynayabilmek için Password olarak SFO yazmanız yeterlidir.

JUPITER STRIKE

Aşağıda verilen kodlarla kamera açılarını iki farklı şekilde ayarlayabilirsiniz:

Yandan görünüm: Oyunu dondurduktan sonra Start tuşuna 10 saniye kadar basılı tutun, daha sonra da L2+Start tuşlarına birlikte basın.

Üstten görünüm: Oyunu dondurduktan sonra Start tuşuna 10 saniye kadar basılı tutun, daha sonra da L1+Start tuşlarına birlikte basın.

INVASION FROM BEYOND

Burada verilen hileleri "Press Start" yazısını ekranda gördüğünüzde girmeniz gerekli, işte kodlar ve işlevleri:

Bölüm seçme: L1, R1, L2, R2, üçgen, X, O, kare, kare, O, X, üçgen.

Tüm gemiler, silahlar ve malzeme: L1, R1, L2, R2, yukarı, aşağı, sağ, sol, sol, sağ, aşağı, yukarı.

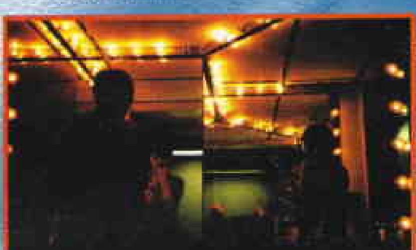
HABERLER

Star Wars hayranları için Ekim ayı şu anda yılın en önemli ayı konumunda. Star Wars Episode I, Georgre Lucas tarafından belirlenen 1 Ekim tarihinde ülkemizde de gösterime giriyor. Umarım Matrix'den sonra bizleri hayal kırıklığına uğratmayacak.

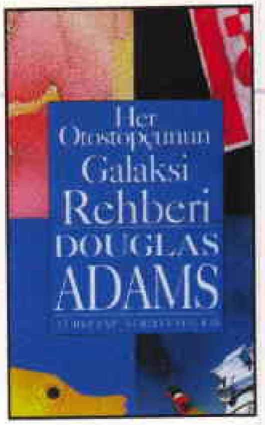


Ekim ayının önemli olmasındaki en büyük etkenlerden biri de tiyatro sezonunun açılacak olması. Bu yıl da birbirinden güzel oyunlar soğuk kış günlerinde tiyatroseverlere güzel anlar yaşatacaklar. Bilet almak için ay başını beklemenize gerek yok. Ayrıntılı bilgi için www.ibst.gov.tr adresine bakabilirsiniz.

Belki bir yandan bu dergiyi okurken aynı zamanda Everything But The Girl'ün son albümünü de dinleyebilirsiniz. Ay başında çıkması beklenen albümden çıkan ilk video "Five Fathoms"'ı Number One'da sıklıkla izleyebilirsiniz.



Her Otostopçunun Galaksi Rehberi — Douglas Adams



Bu kitap hakkında herhangi bir yorum, eleştiri yapacak değilim, yapmaya da hakkım yok. Zaten aşağıdaki alıntıyı okuduktan sonra bu kitabın size göre olup olmadığına karar vereceksiniz. Size tek önerim, bildiğim bütün değer yargıları ile dalga geçen Her Otostopçunun Galaksi Rehberi'ni halka açık yerlerde okumamanız. İnsanlar dolmuşta histeri krizine girip kahkaha atanlara pek bir tuhaf bakıyorlar, haberiniz olsun.

(Üstün bir ırkın, yaşamın anlamını bulması için yaptığı bir şehir büyüklüğündeki süper bilgisayar Derin Düşünce'nin, cevabı bulmak için istediği yedibuçuk milyon yıllık (!) düşünme süresi bitmiştir. Yaşam, Evren ve Herşeyin anlamının ne olduğunu öğrenmek için dışarıda bekleşen halka bu cevabı iletme görevi verilen iki bilim adamı ile Derin Düşünce arasında şöyle bir diyalog geçer...)

Konsolun önündeki ışıklar birer ikişer hayata dönerken ümitli bir bekleyişle bir anlık bir duraklama oldu. Işıklar kontrol için birer kez yanıp söndüler. İletişim kanalından alçak, yumuşak bir uğultu duyuldu.

"Günaydın" dedi Derin Düşünce sonunda.

"Eee.... Günaydın, Ey Derin Düşünce," dedi Loonquawl sinirli sinirli, "şey var mı... eee, yani...."

"Size bir yanıt mı?" diye araya girdi Derin Düşünce vakur bir tavırla. "Evet. Var."

İki adam ümitle ürperdi. Bekleyişleri boşa çıkmamıştı.

"Gerçekten de var mı?" diye sordu Phouchg.

"Gerçekten de var," diye onayladı Derin Düşünce.

"Her şeye mi? Hayat, Evren ve Herşeyi içeren büyük soruya mı?"

"Evet."

Adamların ikisi de bu an için eğitim görmüşlerdi, hayatları bunun için bir hazırlıktı, daha doğduklarında "Yanıta" şahit olacak kişiler olarak seçilmişlerdi. Böyle olduğu halde heyecanlı çocuklar gibi nefesleri kesiliyor, kıvranıyorlardı.

"Peki yanıtı vermeye hazır mısın?" diye üsteledi Loonquawl.

"Hazırım."

"Hemen mi?"

"Hemen," dedi Derin Düşünce

İkisi de kuruyan dudaklarını yaladılar.

"Yine de," diye ekledi Derin Düşünce, "yanıttan hoşnut olacağınızı sanmam."

"Fark etmez!" dedi Phouchg. "Bilmemiz gerek! Hemen!"

"Hemen mi?" diye sordu Derin Düşünce.

"Evet! Hemen..."

"Pekala," dedi bilgisayar ve sessizliğe gömüldü yine. İki adam kıpırdandı. Gerilim katlanılmaz boyuttaydı.

"Sahiden hoşlanmayacaksınız ama," diye gözlemde bulundu Derin Düşünce.

"Söyle hadi!"

"Pekala," dedı Derin Düşünce. "Büyük sorunun..."

"evet...!"

"Hayat, Evren ve Herşeyin..." dedi Derın Düşünce.

"Evet...!"

"Yanıtı..." dedi Derin Düşünce ve durakladı.

"EVEET...?!??"

"Kırk iki," dedi Derin Düşünce, sonsuz bir gurur ve ciddiyetle.

....

Eğer siz de benim gibi bu kitabı bir gecede okuyup da doyamadıysanız, hikayenin devamını anlatan Evrenin Ucundaki Restoran; Yaşam, Evren ve Herşey; Hoşçakal ve Balık için Teşekkürler ve Çoğunlukla Zararsız da Sarmal Yayınevi'nden çıkmış durumda.

Sinan Akkol

The Sixth Sense



"İnsan, yalnızken niçin korkar biliyor musun?"

"Hayır"

"Ben biliyorum ...ben biliyorum..."



İşte bu diyaloğun geçtiği sahneden itibaren, yakanıza yapışıp sonuna kadar da bırakmayan bir film The Sixth Sense. Başrollerini çocuk psikoloğu rolündeki Bruce Willis ve ufak (!) bazı sorunları olan çocuk rolündeki Haley Joel Osment'in paylaştığı The Sixth Sense, bir gerilim filmi. Ama hemen hemen her gerilim filmindeki "BÖH! CANAVAR" şeklinde bir yerlerden bir şeylerin fırladığı yapay korkudan eser yok. Konu her ne kadar klişe olsa da, işleniş ve anlatım o kadar iyi ki, sinirleriniz uçurumun kenarına gidip gidip geliyor. Özellikle sekiz yaşındaki Haley Joel Osment'ın yeteneğine hayran olmamak elde değil, tabii genellikle "vurdulu-kırdılı" (ne iğrenç bir sıfattır bu da) filmlerde görmeye alıştığımız Bruce Wills de sessiz, sakin rolünde göz dolduruyor. Filmin öyle bir final sahnesı var ki, bende derinden gelen bir "OHAAA!" diye nida etme isteği uyandırdı. Biliyorsunuz, burada incelediğimiz filmlerin birçoğunu yerden yere vurduk şimdiye kadar ve bir filmin bizden iyi eleştiri almış olmasına şüpheyle bakıyorsunuz.





Ama şunu unutmayın ki Matrix'e de "gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu filmlerinden biri" demiştik, sonuna kadar da haklı çıktık. The Sixth Sense'de de haklı çıkacağımızdan eminim. Düşük temposu sizi baysa da, sinirleriniz gerilimin had safhaya ulaştığı sahnelerde bile rahat olacak kadar laçka olsa da, filmin son sahnesinde "OHAAA!" diye bağıracağınıza kalıbımı basarım.

"Bence iyi film, beni şaşırtan filmdir..."

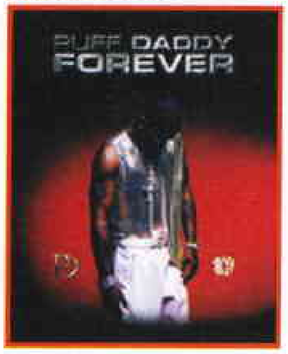
Sinan Akkol

DOG EAT DOG - AMPED

Beş yıl önce piyasaya sürdükleri "Who's The King" isimli parça ile isimlerini duyuran ve duyurmakla da kalmayan Dog Eat Dog "No Fronts" ile zirveye ulaştı. Ama hikaye sanki burada bitmiş gibiydi, bir şeyler eksikti. Aradan geçen beş yıl içerisinde çok şeyler değişti ama Dog Eat Dog aynı kaldı. Eğer Amped albümünü Play Games ile karşılaştırırsak, kesinlikle kötü bir albüm değil. Ama artık hep bilindik şeyleri yapmaktan sıkılmış olmaları lazım. Albümü dinlerken sanki ben bu şarkıları daha önce başka bir yerde dinlemişim hissine kapılmamak mümkün değil, çünkü albümde yeni bir şey hemen hemen hiç yok. Tabii ki eğer gitar ve ağır rock soundları ile birleştirilen Hip-Hop şeklindeki vokalden hoşlanıyorsanız, bu albümü sizi büyük bir ihtimalle açacaktır. Ama eğer ilk parçalarını düşünerek alacaksanız, çok da fazla ümide kapılmayın derim. Sonuç olarak Dog Eat Dog'un artık biraz değişiklik yapmasının zamanı geldi, çünkü onların bindiği tren bizim diyarlardan çoktan geçti...



Puff Daddy - Forever



Hani bazı kişiler vardır, sesini duyunca içinizi bir huzur kaplar ve bu insanların yaptıkları müziği sorgulamadan kendiniz için güzel olarak nitelendirirsiniz. İşte Puff Daddy benim için böyle bir insandır. Bu nedenle bu yazı biraz taraflı olabilir. Tüm dünyada duyulmasına neden olan şarkı olan "I'll Be Missing You" ile aylarca listelerden düşmedi ve bu parça kesinlikle '90'lı yıllarda çıkan en sağlam parçalardan biriydi. Godzilla'nın Soundtrack'inde bulunan "Come With Me" ile tekrar ortalarda gözüken Puff Daddy şimdi de Forever isimli albümü ile karşımızda. Bu albümü bir formül ile açıklamak gerekirse, "Forever= hip hop + rock + pop + R&B". İşte böyle bir albümden çıkan ilk parça olan Public Enemy 2000'in klibini de televizyonda seyredebilirsiniz. Albümde Jay Z, R Kelly, Busta Ryhmes gibi birçok ünlü ismi görmek de mümkün. Forever'ı dinlerken, bir cinayete kurban giden Notorius BIG'i de bol bol anacaksınız.

Wild Wild West Soundtrack

Türkiye'de "Fresh Prince In Bel-Air" dizisi ile tanınan o fırlama genç Will Smith'in aslında bir şarkıcı olduğunu yıllar sonra ancak MTV ile tanıştıktan sonra öğrenebildik. Bundan sonra öğrendiğimiz ise, onun Amerika'da ve hatta dünyadaki en istikrarlı SANATÇI olduğuydu. Yaptığı hiçbir şey kötü sonuç vermedi, oynadığı filmler hasılat rekorları kırarken çıkardığı plaklar satış rekorları kırıyordu ve bunun sonucunda da Will Smith bir ödül töreninden diğerine koşuşturup duruyordu. Bu arada da bir film yapayım dedi ve işte ortaya henüz ülkemizde gösterime girmeyen Wild Wild West'ten önce Soundtrack albümü geldi. Bu albümde geçtiğimiz yaza damgasını vuran parçalar Enrique Iglesias – Bailamos ve Will Smith Wild Wild West haricinde Blackstreet, Dr. Dre & Eminem, Faith Evans gibi oldukça gibi isimler mevcut. Bu Rap ve Hip-Hop ağırlıklı olan Soundtrack albümü, sıkılmadan dinleyebileceğiniz 15 parçadan oluşuyor.

Kadir Tuztaş



HABERLER

Bizler de buralarda deprem telaşı içerisindeyken, İspanya'nın ünlü adası Ibiza da MTV'nin düzenlediği günlerce süren yaz partisi ile sallandı. Henüz aletsel büyüklüğü bilinmese de, yaklaşık 200 ünlünün katıldığı bu partinin insanları yerinden oynattığına eminim.

Yeni yüzyıla girerken eskiler de kendilerini göstermeye başladılar. Tabii ki kendilerini yenileyerek. İşte Sting yeni şarkısı "Brand New Day" ile hayranlarının karşısına çıkıyor. Bir röportajında yeni bin yıldan oldukça ümitli olduğunu belirten Sting, zaten şarkılarıyla da bunları ifade edeceğini belirtiyor.



Vee Ekim ayında gerçekleşen en önemli olay ise, üniversitelerin açılacak olması. Yeni öğretim yılında tüm öğrencilere başarılar diliyor ve haddim olmadan bir şey söylemek istiyorum "Sakın ders bırakmayın!" Sonra bu dersleri vermek gerçekten epey zor oluyor.

Delta Force

En yakın arkadaşınızın ensesine Sniper Gun ile nişan aldığınız sırada, bir şeylerin ters gittiğini hissedip yavaş yavaş arkasını döndüğünü görmek ve tam olarak sizinle göz göze geldiği anda tetiğe asılıp beynini uçurmadan aldığınız zevki başka ne verebilir ki?



Ehehehee, Mahony'ye söyleyecek önemli birşeyiniz varsa hemen söyleyin, çünkü yüzüne hiç eksilmeyecek kocaman bir gülücük eklemek üzereyim. Bıçağımla.

Tabii ki en yakın arkadaşınız güvende olduğunu sandığı bir deliğe sinmiş, bildiği bütün duaları sayarken, arkadan sinsice yaklaşıp 30 cm'lik kasatura ile gırtlağını boydan boya yarmak. İşte Delta Force! Neredeyse bir yıldır Quake ve Starcraft'tan başka bir şeyi Multiplay oynamamış bizleri kendine esir etti. Gökhun, Berker ve benim aralıksız olarak 18 saat oynadığımız yegâne oyun. Aralıksız derken; su, yemek ve WC haricinde hiçbir şekilde yerimizden kıpırdamamayı kastediyorum, o kadar olur yani. Bu oyunu neden bu kadar geç keşfettik bilemiyorum. Ama çok şaşırdığım bir durum var, neredeyse bizim bu oyunu keşfetmemizle paralel olarak Türkiye'de birçok insan aynı anda Delta Force çılgınlığına yakalandı. Tıpkı kurulmuş bir çalar saat gibi. Sanırım Türk insanı tek bir kalıptan çıkıyor ve herkes aynı şeyden, aynı anda sıkılıp aynı zamanlarda yeni bir şeylerin arayışına giriyor.

Delta Force'u Multiplay olarak oynamak için birçok seçeneğiniz var. Biz doğal olarak sadece ağ üzerinden (LAN) oynuyoruz, ama herkesin evinde yerel ağ olamayacağından, diğer bağlantı şekillerine de bakmamız gerekiyor.

Novaworld: Novalogic'in oyunlarını Online olarak oynayabileceğiniz bu hizmeti aslında tıkır tıkır işliyor, ama buradan hiçbir zaman oynamayacağınızı kalıbımı basarım. Bunun iki nedeni var; birincisi direkt olarak IP numarası üzerinden oynamak çok daha hızlı. İkincisi, Novaworld üzerinde oynamak istediğiniz zaman Delta Force için çıkmış olan en son yamalar bilgisayarınıza otomatik olarak indirilip kurulacaktır. Ama Delta Force'un ülkemizde sadece korsan kopyası olduğundan, bu yamalar oyunun çoklu oyunculu kısmını bozuyor. Yani Novaworld seçeneğini eledik.

Internet (TCP/IP): İşte birçoğunuzun takılacağı alan. Burada isterseniz bir oyun yaratır, diğerlerine oyununuza katılmaları için IP adresinizi verirsiniz (HOST A NEW GAME), isterseniz IP numarasını bildiğiniz bir oyuna hemen dahil olursunuz (JOIN AN EXISTING GAME). Diğer oyunlarda olduğu gibi kendi IP numaranızı öğrenmek için oyundan çıkıp başka programlarla boğuşmanıza gerek yok. IP numaranız bu ekranda gözüküyor zaten. Yalnız sizinle oynayacak birilerini bulmak için ICQ listenizde Delta Force'dan anlayan birilerini bulundurmanızı tavsiye ederim, kaşıntınız tuttuğu anda bu insana IP numaranızı verin, birbirinizi öldürmeye başlayın.



Hohooha, Mahony'ye söyleyecek önemli birşeyiniz varsa...Hey! Bunu kullanmıştım. Neyse, önemli değil, nasıl olsa iki saniye sonra Mahony ölmüş olacak.

Serial Connection: Eğer iki bilgisayarı yanyana getirebilmek gibi bir lükse sahipseniz, bu seçeneği kullanarak uzun sürecek bir katliam seansına hazırsınız demektir. Bir seri kablo yardımı ile iki bilgisayarı birbirine seri portlar aracılığı ile bağlayarak bu seçeneği seçersiniz, birisi Master diğeri Slave olmak üzere bilgisayarları ayarlarsınız, hepsi bu. Seri kabloyu nerede bulacağınıza gelince, büyük bilgisayar işhanlarından birisinden bu kabloyu edinebileceğinize eminim.

Modem: İşte bağlantı seçeneklerinden en pahalısı. Modem üzerinden, Internet bağlantısına gerek kalmadan yapılan bağlantı aracılığıyla oyununuzu oynamak istiyorsanız, bunu kullanın. Bir kişi karşı tarafında telefon numarasını ekranın sol üstündeki kutuya yazıp karşı tarafı arar, diğeri ise Wait for Call diyerek bekler. Ama unutmayın, oyunu bu şekilde oynamak isterseniz normal telefon tarifesi üzerinden ücret ödemeniz gerekir. Internet üzerinden oynamak her zaman için çok daha ucuzdur.

Local Network (LAN): İşte bizim favorimiz. Eğer en az iki bilgisayardan oluşan bir yerel ağınız varsa, kesinlikle bu seçeneği kullanın. Bir kişi Create a New Game der, diğeri Search eder, oyun başlar. Hepsi bu, bu kadar kolay bir iş.

Delta Force'dan olabildiğince zevk almak için şu tavsiyelerimize kulak verin

1) Kesinlikle Delta Force'un yamasını kurmayın. Belki biz sürekli ağ üzerinden oynadığımızdandır, belki diğer oyun türlerinde sorun çıkmıyordur, ama ağ üzerinden oynarken yamayı kurarsanız, açılan hiçbir oyunu göremiyorsunuz.

2) Multiplay için çok güzel bir oyun olmasına rağmen, haritalar çok kısıtlı. Deathmatch, Team Deathmatch ve diğer oyun türleri için (onları oynamadığımızı anlamışsınızdır) beşer tane harita var ve bunlar birbirinin birazcık değiştirilmiş halleri. Ve birçoğu da sonsuz gibi görünen dağlar, tepelerden oluşuyor. Biz sadece iki haritada oyun oynuyoruz: Deathmatch için Ice Floes, Team Deathmatch



Takım arkadaşlarınızla birlikte oynarken, ekranın sağ üstündeki pencereden onların durumlarını görebilmeniz yararlı bir özellik.

için. Tabii Internet üzerinden yeni haritalar çekebilirsiniz, ama bu yeni haritaları oyun içinde kullanmak Quake veya Starcraft'taki kadar kolay değil. Bunların nasıl yapıldığını zamanımız kalırsa önümüzdeki ay anlatacağım.

3) Deathmatch oyunlarında puanlamaya dikkat edin. Genel kanının aksine, düşmanı öldürüş şekliniz alacağınız puanı etkiliyor. Örneğin normal bir şekilde öldürdüğünüz her düşmandan bir puan alırken, kafasından vurduğunuz düşmanlar için iki puan alırsınız. Ama bence en zevkli öldürme şekli arkadan sinsice yaklaşıp bıçakla gırtlaklamaktır ve bu cesaret isteyen işin ödülü ise tam ÜÇ puandır. Gökhan'a sorun, nasıl bir his olduğunu iyi bilir :))))

4) Oyunda birçok hata var. Mesela dürbünlü tüfekle baktığınızda gördüğünüz birisi aslında tepenin ardında gizli olabiliyor. Ice Floes'daki iki katlı evin birinci katına düşüp kimse sizi vuramadan siz dışarıya ölüm kusabiliyorsunuz falan. Delikanlı adam bu bugları kullanmaz, haberiniz ola...

Yapabileceğiniz birkaç atraksiyon

Delta Force'u oynaya oynaya, kısıtlı haritalar yüzünden sıkılan bizler, kendi oyu türlerimizi geliştirdik. Bakın bakalım, eğer hoşunuza giderse bu oyun türlerini deneyin. Bizce çok eğlenceli.

KATİL KİM?
Tür: Deathmatch;
Harita: Ice Floes;

Herkes bir Sniper (dürbünlü tüfek) alır ve dağlara kaçar. Köyde kalanın ise canı çıkar. Birçok kez :)))). İkinci silah olarak herkes bazuka alır, ama ben mayın alıp köyün sağına soluna yerleştiririm, milleti sinir ederim.



MAHONY : Nasıl böyle daha karizmatik durdum değil mi? – BLAXIS: Evet de, sağ elime basmasan nasıl mutlu olacağım, anlatamam yani...

ALLAHIM, NEYDİ GÜNAHIM ?!?
Tür: Deathmatch;
Harita: Ice Floes

Herkes eline bir M242 ağır makineli alır ve köye doluşur. Gürültülü bir oyun türü olması açısından, başlamadan önce sesi kısmak faydalıdır. Haa, bu arada, çapraz ateş altında kalanların sayısız defa canının çıktığı görülmüştür. İkinci silah olarak bazuka iyidir.

MANHUNT
Tür: Team Deathmatch;
Harita: Farketmez

Tercihen üç-dört kişiyle oynanır, iki takıma ayrılınır. İki-üç kişi M4 alır, kalan bir kişi ise istediği bir Sniper Gun'ı. M4'lü arkadaşlar takım haline gelip Sniper Gun'lı arkadaşın imanını gevretmek üzere peşine düşer. Ama genellikle 1500 m. menzilli suikast silahını alan akıllı Sniper'lar, imanını gevretmek amacını güden diğer takımın cücüklerini 1000 m.'den dürer de dürer. Özellikle aktif menzili 800 m. olan M4'leri olan diğer takım için sinir bozucu bir oyun türüdür.

Sonuç olarak, Delta Force Starcraft'tan sonra en çok oynadığımız Multiplayer oyun olma şerefine erişti. Bu yazıyı yazdığım sırada Delta Force 2'nin demosunu ağzımızın suyu akarak indiriyorduk, ama gördük ki Delta Force'daki hata ve bugların on katı DF2'de var. Umarız oyun çıkmadan önce bunları düzeltirler de bu oyunda öğrendiğimiz askeri taktikleri Novalogic'tekilerin üzerinde uygulamak zorunda kalmayız. **L**

Sinan Akkol



İşte Delta Force'daki en ölümcül hata. Ice Floes'daki iki katlı evin kat arasına düşerseniz, siz herkesi görürken, kimse sizi göremiyor, ve milletin canına ot tıkıyorsunuz. Tabii biz böyle şeyleri asla kullanmayız, di mi Maho? (MAHO: - bilemem artık)



Her zaman birbirimizi öldürecek değiliz tabii, burada da Mahony ile birlikte köy basmaya gidiyoruz. Vur ha aslanım! Aman verme!

ŞAFAK DEVRİYESİ

Heyyo benim de artık bir köşem var. İstersem bir kutu içinde ünlü amcaların sarhoşken söyleyip de insanların büyük anlam taşıdığına inandığı sözleri yayınlayıp ne kadar kültürlü olduğumu bile gösterebilirim. Ya da 65 milyon Türk evladı gibi milli takımı baştan kurabilir, birkaç yüz kişiden fazlasını ilgilendirmeyen Etiler'deki yeni açılan English Pub için 'şık bir mekan, bu sıra pek bi moda, herkes orda' şeklinde anlamsız yazılar yazabilir, küçükken menenjit falan da geçirmişsem Anadolu kaplanları Avrupa'yı titretiyor veya üç vakte kadar Avrupa Birliği'ndeyiz şeklinde en salak Avrupalının okusa bilumum organıyla güleceği yorumlarda bulunabilirim. Hatta bokunu çıkarıp yok deniz yıldızları kumsala vurmuş da onları denize geri atan birini görmüşüm de hepsini atamazsın ne fark eder dediğimde bana bunun için fark eder deyip elindekini de denize fırlatmış gibi saçma sapan öyküler anlatıp duygu sömürüsü bile yapabilirim. Ama yapmayacağım, çünkü ne hayatımda böyle bir salak görmüşlüğüm var, ne de burası sizi aptallaştırmaya çalışan başka bir anlamsız kâğıt parçası. Bizim bir bilgisayar dergisi olarak amacımız insanları bilinçlendirmek. Burada siz bizim varlık amacımızsınız, yalarım abi falan gibi üçüncü sınıf şarkı sözlerine benzer laflarla okuyucu yalakalığı yapmaktan söz etmiyorum. Sonuçta kafası çalışan insanlarla dolu bir toplumda yaşamak benim de çıkarıma. Önerilerim bir anlam taşır mı bilmiyorum, ama sürüden biraz farklı olmaya çalışın derim, ama yalnız ilginç olma adına değil, o zaman kendinizi iyice salak yerine koymuş olursunuz. Her şeyden önce en azından kendinize karşı dürüst olun ve öğrendiklerinizi hava atmak için kullanmayın, alırım ayağımın altına. Tabii bu kız tavlarken de kültürünüzden yararlanmayacaksınız anlamına gelmiyor. "Hayatım bak idealist felsefeye göre yaşam bir yanılsama, şimdi bırak şu inadı" falan gibi aşağılık taktikler hep işe yaramıştır.

Her neyse iyice cıvıtmadan konuya gelelim. Öncelikle köşeye gösterdiğiniz yoğun ilgi yüzünden teşekkür ediyorum, bu ay sadece bir e-mail aldım. Ama o da bin tanesine bedeldi, çünkü gerçek bir F-16 pilotundan geliyordu. İlker Üsteğmenim (okuyucu bölüğü hazrola geç) cevaplar için sağol. Ben yine de bu durumun derginin geçen ay geç çıkmasından kaynaklandığını düşünüyorum, bakın gelecek aya sular kesikti çalışamadım falan gibi bahaneler kabul etmem ona göre.

Dersimiz Başlıyor

Yazının başında bilinçlendirmekten falan söz ettiğime göre işe günümüzdeki hava savaşı anlayışını tanımlamaya çalışarak başlayabilirim. Hava üstünlüğü daha yüzyılın başında savaşın en önemli unsuru haline geldi. Uçaklarla bir kenti işgal edemezsiniz, ama düşmanın yer birliklerine hiç bir hareket alanı bırakmamanız olası. Eğer aşağıda başarılı olmak istiyorsanız, mutlaka havada üstünlüğü ele geçirmelisiniz. Çağımızda II. Dünya Savaşı'ndaki gibi stratejik bombardıman pek kullanılmıyor. Stratejik bombardıman ağır bombardıman uçaklarıyla büyük bir bölgeyi tamamen bombalamak anlamına gelir. Taktik bombardıman ise daha küçük uçaklarla hedeflere nokta vuruşu yapmak demektir. Stratejik bombardımanın getirdiği sivil kayıplar çok fazla olduğundan devletler diplomatik prestijleri açısından (İnsan hakları mı? Hiç güleceğim yoktu) bugün taktik saldırıları yeğliyorlar. Taktik bombardıman yapan uçaklar düşmanın uçaksavar menziline girecek denli alçaktan uçmak zorundadır. Bu yüzden genelde alçakta radar dalgalarının ulaşamayacağı tepelerin arasından uçarak hedeflerine ulaşmaya çalışırlar. Bu simülasyonlarda da sık sık başvurmanız gereken bir yöntemdir. Çoğunlukla ilk hedefler uçaklar için temel tehdit olan SAM(yüzeyden havaya roket) bataryalarıdır. Farkındaysanız şu sıralar pek top yekun bir savaş olmuyor. Şunu sakın unutmayın; görünürdeki nedeni ne olursa olsun, savaşların tümü ekonomik nedenlerle yapılır. Bugün dünya ekonomisi çok hassas dengeler üzerine kurulu ve bir sistem ne denli karmaşıksa o kadar kolay yıkılabilir. Günümüzde elektronik teknoloji falan derken, uçakların maliyeti çok yükseldi. Bir avcı uçağı ortalama 40 milyon dolara, havadan havaya bir Phoenix füzesi 1 milyon dolara mal oluyor. Arap İsrail savaşlarında bir ara Suriye uçaksavarlarının düşürdüğü jet sayısı öyle yükselmiş ki, hesaplara göre küçük bir harp sayılmasına rağmen böyle sürerse kayıpları mevcut Amerikan uçak endüstrisi bile karşılayamayacakmış. Diyelim NATO bir yere saldırdı ve ağır kayıplara uğradı. Önce Amerikan savunma sanayi şirketleri borsalarda değer yitirmeye başlarlar, ardından dolar hızla düşer ve dolara endeksli dünya ekonomisi birdenbire korkunç bir krize girer. İşten çıkarmalar falan derken ucu gelir size bile dokunur.

















Savunma Taktikleri

CAP kısaltması hava savaşı devriyesinin kısaltmasıdır ve düşman aktivitesini gökten silme amacını taşıyan devriye görevleri için kullanılır. Artık neredeyse pilot ve altındaki uçak kadar kullanılan elektronik teknoloji de bu konuda ön plana çıkmaya başladı. Daha etkin radar ve tarayıcılara, daha iyi kilitlenme sistemleri olan roketlere, üstün ECM'lere (elektronik karıştırma sistemleri) sahip olan taraf çoğunlukla kazanıyor. Yine de Dogfight (yakın hava çarpışması) önemini koruyor. Çünkü gelenin dost mu düşman mı olduğu her zaman kesin olarak bilinemiyor, bu yüzden bazen yakınına gidip bakmak gerekiyor. Yani uçağın çevikliği hâlâ önemli. Isı güdümlü Sidewinder roketleri Dogfight'ta sık kullanılan silahlar. Bu açıdan AWACS'lar (radar uçakları), savaş alanındaki diğer avcılar, insansız hava araçları ve yer istasyonları arasında bir enformasyon ağı kurulması çok önemli. Böylece radarları kapalı bir pilot bile düşmanın yerini görebilir ve o sizi göremiyorsa bu ölümcül bir üstünlük demektir. Çoğu avcı ses hızının 2-2,5 katına çıka bilse de bu ancak Afterburner kullanarak olabilir. Afterburner yakıtın eksozun dışına püskürtülerek uçağın ardında yakılması yoluyla çalışır, ancak bu durumda benzin hızla tükenebilir. Bu yüzden avcıların normal hızları ses hızı civarındadır. Stealth, yani hayalet uçaklarda ısı yoluyla kilitlenilmesini önlemek amacıyla eksozlar ince olduğundan Afterburner kullanılamaz, ancak F-22'ler ses duvarını 1,6 kat aşabilmektedirler, bu da diğer avcılara göre yüksek bir hızdır. Radarlarını kullanmadıkça başka uçaklar onlara kolay kolay kilitlenemeyeceği için, F22'ler büyük bir avantaja sahiptirler. Ve onlar da genelde radarlarını kapayıp daha geride uçan bir Wingman'in (kanat adamı) radarından bilgisayarlarına gelen verilere göre kilitlenirler.





Bu aylık bu kadar. Yer bittiğinden oyunlardan pek söz edemedik, artık kısmetse gelecek aya onlara da gireriz. Ama bence bu konular hem oyunları hem de yaşamı ilgilendirmesi açısından daha ilginç. E-mail atmayı unutmayın. Bu arada deprem felaketinden ötürü herkese geçmiş olsun. Ben de tanıdıklarımı kaybettim. Necati bunu okuyorsan kardeşim başın sağ olsun.

Ozan Simitçiler

osimitciler@hotmail.com



MatriX

Had Safhada

-Ne triplere girion ki şimdi...

-İstediğim yere girerim,ben seçilmiş lavuğum.







Olaya direkt geçiş yapıyorum. Aksiyon sahneleri ile gerçekten insanları kanırtan, ama gereksiz üst insan tripleri ile de Japon çizgi filmi havası yaratan bir film olan Matrix'i sevenler de var sevmeyenler de.

Sinema bolümünde okumama rağmen, filmi ciddi ciddi eleştirmeye kendimi mezun hissetmediğimden, sadece kimsenin gözüne çarpmadığına inandığım iki, üç noktayı size anlatacağım.

Bu film gökdelenleri, sıyah beyaz gıyinen tek düze insanları ve sürekli hareket halindeki şehir yaşamı ile kapitalist dünyada koyun gibi yaşayan insanların nitelemesini yapıyor. Filmde Ajan Smith ile Cypher'ın arasındaki paraya dayalı pazarlık da her türlü olayın paraya bağlı olduğunun bir göstergesi idi. Dolayısıyla bu yönleri ile antikapitalist gibi görünen bir filmin içinde Nokia ve Duracell reklamları yapması gerçekten büyük çelişkiydi.

Şimdi bu geyiği de geçip asıl değinmek istediğim konuya geliyorum. Sağda solda bunca yorum okudunuz; övgü, eleştiri, yağlı ballı sözler falan. Ama hiç kimse filmin ayrıntılarında saklı olan ve benim şimdi size anlatacağım öküzlüğü bulamamış ve belki de buna dikkat edecek kadar film ile ilgilenmemişti.

Filmi izleyenler bilir, Matrix sisteminin düzenine karşı savaş veren ekip, Matrix bir program olduğundan programın içine telefon hattı yolu ile girmektedirler. Bu işi ekipte yapan adam Tank'tir. Tank bulundukları gerçek dünyadaki telefon hattını kullanarak tıpkı nete bağlanır gibi o an boş olan bir telefonu çaldırmakta ve bu yolla veri transferi bazında bu çocuklar iki taraf arasında gezinmektedirler. Tüm elemanlar amaçlarını gerçekleştirmek için didinirken, filmin başından beri bizi hasta eden tip nedense Cypher'dır (Ajan Smith'i tenzih ederim). Filmin en güzel kızına sulanır, kahraman çocuk Neo'ya gıcık davranır ve bu tip bilumum antipatik hareketle filmin kötü insanları arasında zirveye oynar.



Şimdi bu kadar geyikten sonra olayı nereye bağlayacağım? Filmde Ajan Smith'in bu denyo Cypher'ı tavlayıp kendi saflarına kattığı bölümü izleyenler hatırlar. Yemek falan yiyorlar,gereksiz felsefe kokan bir geyik yapıyorlar. Hah işte o bölüm! Filmde daha önce bahsettiğim Matrix'e giriş çıkış olayının vuku bulması için filmin senaryosuna göre iki kişi gereklidir. Hadi giriş için Cypher denyosu kendi kendine olayı kurcalayıp girmiştir Matrix'e, ama geri dönüş için Morpheus'un gemisinden mutlaka birinin Matrix'in içindeki bir telefon hattını araması lazımdır. Bu durumda karşımıza iki sonuç çıkar. Ya 7 kişilik asiler ekibinde bir hain daha vardır ya da Wachowski kardeşler filmin senaryosunu yazarken olayı batırmışlardır.

Şimdi ilk olasılık üzerinde duralım. Cypher mongolunun dışarı çıkmasına yardım edip ekibe ihanet eden hain kim?!?

Tank: En güçlü aday bu salak. Bilgisayarı abaküste sayı sayar gibi kullanıyor ve sürekli makinenin başında. Ama öyle saftirik bakınıyor ki Ajan Smith buna Pamela ve türevlerini artı ABD Merkez Bankası'nı verse, 'Yok ben asiyim, Matrix'in kökünü kurutacam' der ve kabul etmeyebilir.

Tank'in kardeşi: İkinci aday da bu herif. Hani şu sürekli Tank'in yanında oturan gereksiz ayı. Diyorum ki filmde bu herifin bir fonksiyonu yok, sırf bu iş için filme konmuş gibi. Bu herif Tank'i izleye izleye bir şeyler kapmış ve Cypher tipsizine yardım etmiş olabilir. Bu adama Playboy versen lokmasını alırsın zaten, öyle bir tip.

Kırmızılı kadını tasarlayan afacan: Bu eleman potansiyel bir sapık. Kendisine konuşamayan süper bir kadın yaratmak hangi zihniyetin göstergesidir sorarım size. Adam resmen konuşmasın, işine baksın diyerek tasarlamış hatunu. Buna ek olarak çocuk bilgisayardan da anlıyor. Bir ihtimal dilsiz güzellerin olduğu bir ülke falan vaat edilerek kandırılmış olabilir. Tabii bu herif arada geberdi, ama Ajan Smith masrafa girmemek için bu çocuğu aradan çıkarmış olabilir. Ajan Smith bu, yapar.

Esmer eleman ve lezbiyen tipli sarışın hatun: Bunların üzerinde fazla durmaya gerek yok. Ekibin ayak işlerine bakan sıradan tipler. Bunlardan şüphelenmiyorum açıkçası. Zaten bir işe yarasalardı, senarist bu elemanları başka bir eşi daha olmayan bir ölüm şekli ile cezalandırmazdı.

Trinity: Bu kız Kahin'in sözleri yüzünden yumurta gibi çocuğa aşık oldu. Bu yolla da seçilmiş elemanın kızı ayağına olaya daha sıkı sarıldı. Şimdi bu sevgi kelebeği kız düşünüyor ki,'Seçilmiş lavuğu da kaptım, Matrix'i bir alt edelim, gerisi Neo'dan kerim'. Eh durum böle olunca, işin içine kişisel çıkarlar girince, Cypher, Ajan Smith ve Matrix dangalaklığı kimin umurunda.

Neo: Kırmızı hapı seçip hayatını kabusa çevirecek kadar salak, ama tüm olayı halledecek kahraman rolünü kendi bile anlamadan kapacak kadar şanslı. Dolayısıyla şüpheliler listesinde yok. Hem filmin tam bu araları Trinity ile iyiden iyiye kesişiyorlardı, arada yakaladım. Adam niyeti bozmuş,bir an önce Matrix'i alt edip..Hop!

Morpheus: Karizmatik Kung-fu'cu öküz. Bu herif hayatını bu işe adamış. Karı, kız, mal mülk umurunda değil. Bu yüzden bu adamı şüpheliler listesinde düşünmüyorum bile. Sırf iki andon çıkıp 'Eeehehe Morpheus'u yazmayı unutmuş inek eeeheheh'diyemesın diye yazdım.

Bu şüpheli listesinden hiç birinin suçlu olmadığı anlaşılırsa, o zaman suçlu Wachowski kardeşlerdir. Sen onca atraksiyona gir, böyle hata yap. Böle hatanı bulup yazarlar, rezil ederler elaleme işte.

Daha söyleyecek birşeyim yok. Görevimi yapmanın huzuru içinde,ya ekibe ihanet eden ikinci andavallıyı ya da Wachowski kardeşleri vicdanları ile baş başa bırakıyorum.

(Fall)

Stalker

FİRAVUNUN RESİMLİ PATİKLERİ

Tekrar merhaba diyemiyoruz, çünkü bildiğiniz üzere geçen ayki açılışta yaşanan karışıklıklar yüzünden sizlere "Merhaba" deme fırsatımız olamamıştı. Aynı zamanda geçen ay köşede gördüğünüz resimlerin Lord of the Rings'in film projesine ait olduğunu da söyleyemedik. Bazı eksiklikleri böylece giderdikten sonra sizlere daha detaylı bilgi ulaştırma sözü verdiğimiz Dungeons & Dragons 3rd Edition hakkında anlatacaklarımıza geçmek istiyoruz.

Yazının hazır başındayken bir uyarıda bulunalım, bu ay tüm ağırlığı FRP oyuncularını çok yakından ilgilendiren bu yeniliğe verdiğimiz için AD&D ile önceden ilgilenmemiş kişiler acık sıkılabilirler. Eğer masaüstü FRP'lerine ilgi duyuyor ve bu konuda bilgi edinmek istiyorsanız lütfen bize mektup, telefon (ne telefonu, hangi telefon ?!?!?- BLX), e-mail yoluyla ulaşın. Eğer geciktirdiğimiz yazılar yüzünden dünyanın yazı işlerine en uzak olan noktasını hesaplama gibi bir uğraş içine girmemişsek kesinlikle yardımcı oluruz. Lafı çok uzattık, buyrun D&D 3rd Edition özel haberine :



AD&D 3rd Edition

İşe en eskiden başlamakta yarar var. 1974 yılında TSR firması Dungeons & Dragons adlı masaüstü oyununu piyasaya sürdü. 15 yıl sonra kuralların pek çoğu gözden geçirilip yenilenmiş olarak Advanced Dungeons & Dragons geliştirildi. Bugün dünyada ve Türkiye'de FRP oynayanların oldukça yüksek bir bölümünün kullandığı oyun sistemi de AD&D. TSR firması ise çok da uzak olmayan bir tarihte Magic : The Gathering oyununun üreticisi Wizards of the Coast tarafından satın alındı. TSR'in WotC bünyesindeyken yaptığı en büyük yenilik de 2000 yılında hazır olacak D&D 3rd Edition sistemi. Firma baştaki "Advanced" kelimesini kaldırdı, gerekçe ise artık D&D'nin piyasada olmaması ve bu yüzden "gelişmiş" sıfatına ihtiyaçlarının kalmaması. Yeni sistem üzerinde çalışan temel ekip Monte Cook, Jonathan Tweet, ve Skip Williams'dan oluşuyor. Tabii buna ek olarak pek çok çizer,asistan ve 1000'in üzerinde oyuncu. Bu test oyuncularının bir kısmı yeni oyuncular, bir kısmı da taa D&D'den beri FRP'nin içinde olanlar. TSR'in her şeyden önce oyunculara iletmek istediği bu hamlenin ticari nitelikte olmadığı, çünkü WotC'un Magic:The Gathering oyununda her yıl bir kaç yeni seri piyasaya sürüp büyük satış rakamlarına ulaşması FRP severleri de "Aynı şey bizim de başımıza gelir mi ?" sorusunu sormaya yöneltti. TSR'in buna yanıtı ise aksine şimdi ulaştıkları maddi imkanlarla oyunculara daha yüksek bir hizmet sunacakları. Örneğin temel kitapların fiyatı 19.95 $ olarak belirlendi ve bu fiyat şu an piyasada olan kitaplardan daha düşük. Bununla birlikte 3rd Edition'un çıkmasıyla birlikte yeni sisteme yönelik yan ürünlerin de sınırlı tutulacağını ve oyuncuların büyük bir maddi yük altına girmeyeceğini ekliyorlar.

Neler gidecek, neler kalacak ?

İçinizi rahat tutun, Forgotten Realms ve Dragonlance bir yere gitmiyor. Forgotten Realms için 2000 ya da 2001 gibi 3rd Edition'a adapte edilebilecek yeniliklerin de yer aldığı ve DM'ler için büyük kolaylık sağlayacak bir CD-ROM ve eski Forgotten Realms kutusunun içeriğine benzer bir kitap satışa sunulacak. Dragonlance için henüz pek bir somut gelişme yok, eskisi gibi devam (hatta 5th Edition'a da pek sıcak gözle bakmadığımızı da itiraf etmeliyiz). Ravenloft içinse pek iyi konuşamayacağız. Korku campaign'leri için yeni ürünler olacak tabii, ama bunlar Ravenloft Campaign Setting dahilinde olmayacaklar. Planescape'e de dokunan yok. En büyük dönüş ise eski Greyhawk'a ait. 3rd Edition'ın evi Greyhawk olacak ve özel olarak ayrı bir dünyada oynanmadıkça tüm maceraların Greyhawk'da geçtiği varsayılacak. Eğer yeni adventure kitapları da özel bir logo taşımıyorlarsa Greyhawk kuralları temel alınacak. İTÜ FRP klubünün bizde de vaktiyle dediği Living City Live Role Playing oyunları da Forgotten Realms'den Greyhawk'a kaydırılacak.

Gelelim karakter yaratma sistemine. Babadan kalma, altı özellikten oluşan 3-18 arası skorlara sahip sistem hala kullanımda. Ancak ırk ve class seçiminde önemli değişiklikler var. Örneğin, artık her ırk, her mesleği seçebilecek (Etrafta ben paladin-mage'im diyen halflingler görürseniz gülmeyin, sizin için hoş olmayan sonuçlar doğurabilir!). Yeni ırk ve sınıfların ekleneceğini zaten daha önceden sizlere aktarmıştık. Kökten değişiklklerin biri de Proficiency sisteminde. Tamamen yeni bir skill sistemi gelecek. Mantığı biraz White Wolf sistemni andırıyor. Difficulty Class (DC) olarak belirtilen bir zorluk seviyesinin üzerinde atılan bir 20'lik zar, sahip olduğunuz özelliği başarıyla kullandığınız



anlamına geliyor. Aynı sistem Saving Throw'larda da uygulanacak. Tabii zara artı ya da eksiler getirecek modifier'lar hala mevcut. Her karakter her skill'e sahip olamayacak. Thief ability'leri de yeni skill sistemine adapte edilecek. Eski karakterlerini korumak isteyen oyuncular içinse yeni kitaplarda çeşitli öneriler yer alacak (Aslında çok kasmaya gerek yok, DM'le kafa kafaya verir, sorunu çözersiniz!).

Savaşta kural tanırım !

AD&D'nin savaş sistemini tanıyanlar uzun savaşlarda oyuncuları yıpratanın yaratıklar değil ikide bir atılıp üç beş kere hesaplanan zarlar olduğunu bilirler. Hatta kuralları özenle uygulamak isteyen bir takım DM'lerimiz (Doruk kulakların çınlasın !) saldıran her bir kuşun yaptığı pençe ve gaga saldırılarını hesaplarken, el sonunda saldırı yapacak olan Fighter'ın iki sevgili değiştirdiği görülmüştür. Bu nedenle savaş sistemine de el atan TSR, Thac0'yu ortadan kaldırmış. Thac0 yerine yalnızca rakibinizin AC'sine eşit ya da yüksek bir 20'lik atış yapmanız gerekiyor. Tabii bu durumda AC'nin değişmiş olduğunu anlayacaksınız. Eskisi gibi 10'dan başlayan AC, artık düşmüyor, yükseliyor (Eski sistemde -4 olan AC, yeni sisteme göre 24). Başarılı bir düşünce, eski Strength bonusları ya da silahın modifier'ları da yeni savaş sistemine dahil. Intiative konusunda ise yine bir değişiklik var. Her el yerine sadece ilk elin başında atılan bir intiative tüm sırayı belirliyor, ancak bu kez -olması gerektiği gibi- karakterlerin Dexterity skorları da Initiative'e etki ediyor. Bizi üzen tek konu silahların hız faktörlerinin kaldırılmış olması (Dert etmeyelim, buna da kendi aramızda bir çözüm buluruz!). En mantıklı yeni kurallardan biri ise Round süresinin bir dakikadan altı saniyeye inmiş olması (Düşünün bir kılıcı savurma süreniz altmış saniye!). Specialist Fighter'lar, üzgünüm artık her Class birden fazla atak yapabilme hakkına sahip. Critical Hitler hala var ve Hit Point sistemi de eski şeklini koruyor.

Uyusun da büyüsün...

Biz bunca yenilikten büyüler de fazlasıyla nasibini almıştır herhalde derken pek fazla şekil değiştirmeden paçayı sıyıdılar. Eski ezberleme ve büyü yapma modeli geçerliliğini koruyor. Büyüler genel olarak "Arcane Spell" ve "Divine Spell" olarak iki gruba ayrılmış. Hala hem Priest, hem de Wizard'lara özgü ortak büyüler var ama Priest elinden çıkarsa Divine Spell oluyor, Wizard elinden çıkarsa Arcane Spell. Bilenler bilir, AD&D'de büyücüler ikiye ayrılırdı : Beşinci level öncesi (şebek) Mage, beşinci level sonrası (korkulan) mage. Artık düşük level Mage'lere acıdıklarından mıdır nedir, Priest'lerin kullandıkları yüksek wisdom bonus büyülerini Intelligence'ı temel alarak büyücülere de vermişler (Artık birinci level priest'lerin üç birinci level mage etikleri devir kapandı galiba!). Ayrıyeten detect magic gibi temel büyüleri de ezberlemeye gerek kalmadan yapabilecekler. Kimi büyüler de yalnızca Druid gibi özel Class'lar tarafından kullanılabilecek. Magic Resistance'da elden geçmiş bir konu. Artık bir büyücünün level'ı arttıkça karşısındakinin direncine karşın sözünü geçirebilecek.

Tüm 3rd edition sisteminin bir ile yirminci Level'lar arasındaki karakterlere hitap ettiğini de belirtelim. Yirminci level üstü karakterler ve onlara yönelik campaign'ler için ileride bir kitap hazırlanacak. Hatırlarsınız, artık her ırkın tüm Class'larda sınırsız yükselme hakkının olduğundan bahsetmiştik (mantıklı, özellikle diğer ırklarla insanların yaşam süreleri göz önüne getirildiğinde!). Bir de Aligment'lara yönelik daha kapsamlı açıklamalar yapılmış. Bu da yerinde bir karar, eski versiyonda karakterlerin tüm yaşam dünya görüşü iki sayfaya sığdırılmıştı, oyuncular arasında en çok tartışma yaratan unsurlardan biri de Aligment'a uygun bir hamlenin yapılıp yapılmadığı olurdu. Umarız karakterlerin düşünce tarzlarına bu kez biraz daha esneklik getirirler ya da yeni oyuncular için açıklamaları netleştirirler.





Bu aylık haberler bu kadar. TSR'in yeni hamlesinin belirttikleri gibi cüzdanlarımıza değil oyundan aldığımız zevke yönelik olduğunu, temel kitapların dışındaki yeni yan ürünlerin normal yıllık programa paralel fiyat ve sayıda olacağını tahmin ediyoruz. Wizards of the Coast yetkililerinin dedikleri gibi : "TSR'dan öğrendiğimiz en önemli şey, piyasayı boğmamak oldu!"

Bu ay tüm uğraşımız D&D üzerineydi. Gelecek ay White Wolf'un 2000 yılı planlarına değinmeyi düşünüyoruz. Tabii yazmayı düşünüyorsanız mektup ve sorularınıza da yer vermek niyetindeyiz. Zarfın bir yerine köşenin adını yazarsanız işimiz kolaylaşacaktır. Sakın ha geçen haftaki yanılgıdan dolayı fırındaki reçel meçel yazmayın. Bakın bu ay ustaya tembihledik, yukarıda koskocaman Fantasy Role Playing yazıyor. Bi dakika, siz niye öyle gülüyorsunuz, yoksa...L





Gökhan Habiboğlu
quedrus@mall.net

Batu Hergünsel
valence@pmall.net

GENERAL STUFF

Hayat üçyüz yolcu kapasiteli bir jet uçağı ise, oyunlar pilot eğitim simulatörleridir.

Bilgisayar dünyası değişimlere ve yeniliklere şaşkınlıkla bakamayacak kadar çok marjinal, şaşırtıcı değişimler yenilikler yaşadı son on yılda. Altı yedi yıl önce Dune 2 piyasaya çıktığında insanların ağzı açık kalmıştı. Bugün ise, Dune 2 olayındakine benzer marjinal yenilikler büyük gürültülerden, uzun süreli şaşkınlıklardan çok, birkaç günlük hayranlık belirtisi ile karşılanıyor, çünkü birkaç gün sonra zaten o hayran kaldığımız yeni teknoloji eskimiş oluveriyor.





Teknolojinin gözünü seviim! Beş sene önce neydii, şimdi ne oldu... Şu Dune 2 ve Dune 2000 arasındaki farka bakın!!

Çook uzun zamandır beklenen Alien vs Predator, C&C2 veya Jagged Alliance 2 gibi oyunların piyasalara girdikten kısa süre sonra gündemden düşmeye başlamalarının çok normal olduğu bir dönem yaşıyoruz. İnsanlar bir oyunu alıp birkaç görev oynadıktan sonra çok doğal olarak sıkılıyorlar ya da merakları yeni çıkan başka bir oyuna yöneliyor.

Gözünü seviim Eidos, aman bi yanlış olmasın!

İşte bu yenilik fırtınası, belki de çoğu kimsenin farkına varmadığı uzun süreli bir değişimi de

beraberinde getirdi. Birkaç yıl öncesine kadar, Shoot-em up'ların, Tombiş Raydırların cirit attığı oyun dünyasında müşterilerin sıkıcı diyerek burun çevirdikleri ve raflarda kutu kutu biriken stratejiler, yavaş yavaş piyasaya ve oyunseverlere hakim olmaya başladılar. Rainbow Six gibi aksiyon oyunları bile ağır bir stratejik tabana sahipken, oyun üreticileri sanırım çok önemli bir para kaynağının farkına vardılar. "Onu vur, bunu vur, kimse yoksa bile havaya ateş et" oyunlarına bayılan küçük oyunseverlerin harcayabileceğinden çok daha fazla para, bu küçük çocukların babalarının, abilerinin ceplerinde bulunuyordu (dikkat edin anne ve abla demiyorum..!!) ve araştırmalara göre bu insanlar hem göze hem de zekaya hitap eden, değişik oyun disiplinlerini içinde barındıran "harbi" oyunlara para harcamaktan çekinmeyeceklerdi. Ve sonunda, burun kıvırıp oynamadığımız RTS'lerden, sıra tabanlı stratejilere kadar pek çok "yetişkin" oyunu, görsel, işitsel ve en önemlisi içeriksel bakımdan cazip hale getirilmeye başlandı. Strateji ile yakından uzaktan alakası olmayan aksiyon oyunlarına bile stratejik öğeler eklemek gerekli görüldü. Oyun yapımcıları yeni bir altın yumurtlayan tavuk bulmuşlardı: STRATEJİ... Ancak bu güzel gelişmenin beni korkutan tek yanı, Eidos'un, Tomb Raider'in stratejisini yapmaya kalkışabilecek olmasıdır. Aman diyorum dostlar...

Zaman makinesi

Ekran karşısında geçen yıllar sonucunda geriye dönüp bakınca şaşırıveriyorsunuz. Stratejiden hoşlandığınız için size deli gözü ile bakanlar gelip sizden yeni oyunlar için tiyo istemeye başlıyorlar. Bilgisayarcıların rafları stratejilerle dolup taşıyor. Simulasyon, strateji, Adventure, FRP, RPG gibi kavramları, uzaylıca bir dildeki küfür kelimeleri zannederek size tokat atmaya kalkışan kızlar bile, büyük multimedia marketlerde, gösterişli kutularda satılan Alpha Centauri'leri, Populous'ları görüp oyun oynamaya özeniyorlar. Multiplayer Delta Force oyunlarında rakiplerinin kafalarını bıçakla karpuz gibi yarma meraklısı bazı yazı işleri müdürleri bile dergilerinde stratejilere daha fazla sayfa ayırmaya başlıyorlar.

Bayan farkı: Cagıt Eliyns!!!

Diicem odur ki, zeka bakımından öldürdüğü yarasalardan daha fazla kapasiteye sahip olmayan Lara'nın ve onun temsil ettiği boş, gereksiz, "Ne







yapsak satılır!" mantığı ile üretilmiş oyunların süresi yavaş yavaş bitiyor. Bilgisayar oyuncuları artık bilinçleniyor ve daha kaliteli yapımlar talep ediyorlar. Bir hanım arkadaşımın başka bir hanım arkadaşa, kocası ile ilgili yakınışına tanık oldum çok yakın bir geçmişte...

"Akşamları üç saat bilgisayarın önüne kapanıyor, oyun oynuyor, cagıt eliyns mıdır nedir; bi strateji oyunuymuş, çocuk gibi valla. Masasının üzerinde de bi sürü oyun CD'si var.. Ne anlıyor bilmiyorum..."

Arkadaşımın her akşam üç saat Jagged Alliance 2 oynayan eşinin, çok uluslu bir şirketin Türkiye ayağında, orta kademe yönetici pozisyonunda bulunan, üniversite mezunu, kültürlü, işinde başarılı bir profesyonel olduğunu biliyorum. Bir de, kadın ırkının "oyun oynamak" tanımının yıllardır nasıl değiştiğini ve oyun kavramının o eski oyunlarla bir bağlantısının kalmadığını görememesini de, algılama veya anlama eksikliklerine değil, cahilliklerine veriyorum. Zira kadınlar biz erkekleri anlayabilselerdi bile, bilgisayar ve "oyun" dünyasındaki değişikliklerden asla haberdar olamayacak kadar ilgisiz olmaları nedeniyle yine de neden gittikçe daha fazla yetişkin erkeğin akşamları üçer beşer saat bilgisayarın karşısına geçtiklerini anlamaları mümkün olmayacaktı.

Kadınlar birer çiçekdür! Ama çok baba küfrederler...

Bayanlar hakkında çok kırıcı ifadeler kullanmak istemiyorum, çünkü biliyorum ki onların içinde de yakındığımız konulara istisna oluşturan kişiler var. Hatta bayan modellerin, bu az bulunur versiyonlarından bazıları, Ağustos sayısında yer alan Son Sayfa yazımla ilgili teessüflerini hiç gecikmeden mail kutuma ilettiler ve oynadıkları, sevdikleri oyunları anlattılar. Ama kabul etmek lazım ki, aynı yazı için erkek okuyuculardan gelen ve yıllardır yaşadıkları sorunları kaleme almak cesaretini gösterdiğim için teşekkürlerle dolu maillerin sayısı, sitemkar bayan okuyucuların maillerinin yanında, bir tsunami gibi duruyordu... Ayrıca çok ilginçtir ki, sayıları çok az olmakla birlikte bir iki bayan okuyucunun küfürlerle dolu mailler yollamalarına şaşırıp kaldım. Bu nasıl bir ırktır ki, onları suçladığım bir yazıya, beni doğrularcasına küfür dolu maillerle karşılıklar veriyorlar.

Bilgisayar çağının mağduru erkekler haklarını arayacaklardır

Şu bir gerçek ki, erkekler yıllardır, bayanların alaycılıkları ve terbiyesizce baskıları karşılarında ezilip mağdur olmaktadırlar. Şimdi sakın bana, varoşlarda, Anadolu'da dayak yiyen ezilen kadınlardan dem vurmaya kalkmayın. Bu sorunu ben de çok iyi biliyor ve romanlarımda işleyip okuyucu ile buluşturmaya çalışıyorum, ancak bu bir bilgisayar dergisi ve konumuz bilgisayarla muhatap olan, modern, eğitimli, kültür seviyesi yüksek kadınlar ve erkekler... Eğitimsiz kadının eğitimsiz erkek tarafından ezildiği nasıl acı bir gerçekse, eğitimli erkeğin eğitimli kadınlar tarafından ezilmesi de daha da acı bir gerçektir. Çünkü ilk olay eğitimsizlikle açıklanabilirken, ikinci durumu izah edebilmek için yapılacak açıklamalarda bayanların ruh durumları ve kişilikleri ile ilgili tanımlarda yer alacak tıbbi terimleri anlayabilmek için uzman bir psikolog olmak gerekecektir.

Onu bunu anlamam... Kadına iki kelime konuşmayı öğretin; ilk söylediği sözler "aptal", "salak", "çocuk" gibi aşağılayıcı laflar olacaktır. Erkek okuyucularımın büyük kısmının bu tür kızlar nedeniyle zor zamanlar yaşadıklarını ve bilgisayarla uğraşan erkekleri küçümseyen bu değişik ırkla seviyesiz diyaloglara girmediklerini de görebiliyorum, gönderilen maillerden..



Umarız paraya doymayan Eidos Lara Croft'un başrolde olduğu bir RTS, bir FRP veya bir simulasyon yapmaz.

Hadi bitirelim şu işi

Arkadaşlar, bay veya bayan, bilgisayar oyunlarını sevdikleri için ezilen, mağdur olan bütün oyunsever arkadaşlar, ama özellikle erkek arkadaşlar! Şimdi hak arama zamanıdır. Şimdi sesimizi yükseltme zamanıdır. Bilgisayarların ve Internet'in hızla yayıldığı çok büyük bir değişim sürecinin canlı tanıklarıyız. Artık harekat zamanıdır. Chat yaparken, oyundan bahseden erkekleri küçümseyen bir kız mı gördünüz, Op'sanız atın, Ban'leyin kanaldan, hatta, Server'dan Ban'leyin, Op değilseniz onunla tüm iletişimi kesin, Ignore edin.. Günlük hayatta iseniz, ambargo uygulayın, ders notlarınızı vermeyin, sohbet etmeyin, aranıza almayın. AMBARGO UYGULAYIN.. Size saygı duyana, hatta Jagged Alliance 2'yi bitirdiğini kanıtlayana kadar kaldırmayın ambargoyu... O sizinle arkadaşlık yapmak istemiyorsa, zaten onunla bir işiniz yoktur... Ama size değer veriyorsa, size saygı göstermesini de öğrenmek zorundadır. Hadi... Bu anlayışsız kızları eğitmek bir insanlık görevidir. Şimdi iş yapma vaktidir... Hadi, bir el atın, bitirelim şu işi...

Cem Şancı



Hanımlar, uğraşacak yeni bir düşmanınız oldu: İşte güzeller güzeli Jagged Alliance 2

POSTA KUTUSU

Bu ay üzerime yıkılan mektup öbeğinin altından çıkmakta bayağı zorlandım. Geçen ayki "üç sayfalık Posta Kutusu" kıyamet koparttı açıkçası ve gördüğünüz gibi Posta Kutusu bu ay.... eeee.... yine üç sayfa. Ama Kasım ayında artacak, söz.



Merhabalar,

Ben Ahmet, Mayıs ayında size kısa bir mektup yazdım. Ağustos ayında mektubumu yayınladığınızı gördüğümde şaşırdım, verdiğiniz cevaba daha da çok şaşırdım. Sanırım beni yanlış anladınız. Ben Level'a aboneyim, Mayıs sayınız elime CD'siz ve postersiz geçti. Ben de size bu sorunu anlattım. Neyse ki CD'leri ve posteri başkasından satın aldım. İsteğim şu; madem CD'ler elimize geçmediğinde sizden temin edemiyoruz, lütfen dergileri abonelerinize kâğıt zarflar içinde gönderin ki CD'ler yürütülmesin...

Son olarak:

1) Ben DBTS'De Dwarflar ve ezme makinesi olan bölümü geçemedim. Nasıl geçilir bu bölüm? Ve oyun bitmesine daha çok var mı? Ayrıca bu oyunu almadıysanız, almayın demişsiniz. Yoksa bu oyunu verecek misiniz?

2) Half Life'da hileler tam olarak nasıl çalıştırılıyor (Çalıştırmayı iki haftada başardım, ama nasıl yaptığımı ben de bilmiyorum)? Devamlı "Console" yazısına tıkladığımda, program kayıt mesajı çıkıyor.

3) Ağustos sayınızda bir okurunuz Outlaws'da neden ölmediğini sormuş. Sanırım Options'da Invincible seçeneği işaretli.

Hepinize işlerinizde başarılar, saygılarımla.

Ahmet Keloğlu-Soma/Manisa

LEVEL

Selamlar

Bozuk CD'leri değiştirdiğimiz gibi, eksik CD'leri de tamamlamak gibi güzel bir amme hizmetimiz var. Ama bu tür işler (yani bozuk/eksik CD, yırtık poster, süzmeyen çay süzgeci) için dergiye telefon ettiğinizde lütfen abone servisini isteyin. Benim eksikleri tamamlamak gibi bir olayım yok.

1) Bir soruya üç sorun sığdırmak haa! Hadi bakalım: Bölümün tam olarak neresinde takıldığını bilmiyorum, ama yapman gereken ezme makinesini soğutan su tankını kapatmak, sonra makineyi çalıştırıp patlamasını sağlamak. Oyunun bitmesine daha çok var. Bilemem.

2) Half Life'da bizim anlayamadığımız bir problem var. Console'dan yapılan hileleri yapmak için ilk önce haliyle "Console"u açmak gerekiyor. Ama bu bazen oluyor, bazen de olmuyor. Nedenini bulamadık.



Half Life'ın hileleri bazı bilgisayarlarda çalışmamakta direniyor.

3) O arkadaş artık sana minnettar (dır herhalde).

Selam Level, Selam Sinan Abi, Selam Level Okurları!

Biraz uzun bir başlık oldu ama idare edin. Evet, ben de bir oyun manyağıyım. Hele FPS ve yarış oyunlarına bayılıyorum (özellikle Half Life ve Nfs serilerine). Şu an bilgisayarımdan uzakta oyun oynayamamanın acısını çekiyorum (çeken bilir aabey). Şu an Türkiye'de tatildeyim. Size bu yazıyı CD-ROM'u olmayan bir bilgisayarda yazıyorum (onun için oyun oynayamıyorum ya). Biraz da dergiyle ilgili muhabbet edelim: Derginizi 1997'den beridir alıyorum. Derginin içeriği çok güzel, hele yazarların ilk baştaki geyiği insanı çekiyor, yazıyı okunabilir bir şekle sokuyor. Kısaca özetlemek gerekirse derginiz çok güzel (güzel olmasaydı zaten bizim memlekette yani Kuzey Kıbrıs'ta bile benim gibi birçok fanatiği olmazdı). Hah az kalsın unutuyordum. Sinan abi yaw sana bir soru soracam samimi cevap ver. Yaw gözüm siz paketlenmeden önce bu derginin içine alışkanlık yapıcı bir madde mi koydunuz? Yüksek miktarda alışkanlık yapıyor canım!

1) Vampire the Masqueade'in sistem gereksinimleri nedir, yazar mısınız? Eğer bir bilginiz yoksa tahmininizce benim sistemime uyar mı (P 166 MMX, 32 MB RAM, 2 MB ekran kartı, 3D yok)?

2) Elinizde '98'in Temmuz sayısı var mı?

3) Bilgısayarımda Paint ve Word'ün birkaç Dll dosyası eksik, ne yapmalıyım?

Sorularım burada bitiyor, izin verirseniz buradan Kıbrıs'taki en samimi arkadaşlarıma selam göndermek istiyorum.

Ali'ye, Umut'a, Bora'ya (kuzenimdir ama olsun) ve Melih'e selam gönderiyorum. Hepsi de benim gibi Level ve oyun fanatiğidirler.

Siz hiç üzülmeyin Sinan abi, eğer Chat'de sizin adınızı kullanan birini görürsek basarız Nuke'ü.

Dangerous Man

KKTC/Lefkoşe

LEVEL

Şşşt, neden sırrımızı ulu orta söylüyorsun? Kaç kere söyledim sana, Level'ın içine her ay iki doz Levelin ilacı koyduğumuzu, bunu kimseye söylememen gerektiğini, yoksa kötü şeyler olacağını .... Ooops!

1) Vampire'ın, veya yeni 3D oyunlardan herhangi birinin senin bilgisayarında çalışmayacağından emin olabilirsin. Evet, sanırım bu beklediğin cevap değildi, gerçekler acıdır ve dost acı söyler. Buyurun Donanım Pazarı'na...BİR DOST

2) Bu tür istek ve sorularınız için lütfen, LÜTFEN abone bölümüyle görüşün. Ben bilmem, ben gariban bir yazı işleri müdürüyüm...

3) Bu programları Windows Kur'dan

kaldırıp, tekrar yüklemen gerekir. Bi-iiil, Bill, nerdesin?!

Tek Lider Level,

Ben sizin mütevazı bir bilgisayarı olan okuyucunuzum (hayranınızım). Sevgili Sinan ağabey bu mektuba cevap yazarsan beni çok memnun edersin (şahsen bir hayranını kırmayacağını biliyorum). Şimdi sorular;

1) Geçen sayınızda Dungeon Keeper II'yi bize tanıttınız, bu oyunu hiç zaman kaybetmeden aldım. Oyunu aldığımda gördüm ki oyun hakkında anlattıklarınız pek yeterli değil, oyun dediğiniz gibi mükemmele çok yakın, fakat anlayamadığım yerler var (yaratıklara Level atlatamıyorum, sağ alttaki Horny kafası ne işe yarıyor vb.). Gelecek sayılarınızda bu oyunu daha detaylı anlatacak mısınız?

2) C&C Tiberian Sun'ı çıktığı gün alacak olanlardanım; C&C'un bu versiyonu da öncekiler gibi sonlara doğru baymaya başlayacak mı? Herhangı bir bilginiz var mı (Şahsen C&C ve Red Alert sonlara doğru canımı sıkmıştı çünkü yenilikler 12. bölümde tükenmişti)?

3) Bana Starsiege'i mı yoksa Mech Warrior 3'ü mü tavsiye edersin? Dergide birine, yedi birine sekiz yıldız vermişsiniz, fakat ben senin görüşünü merak ettim...

4) Microsoft Photo Editor'üm bir anda kayboldu, ne olmuş olabilir (Şeytan aldı götürdü...)?

5) Gelelim en önemli bölüme; eleştiri ve tebrik:

Level dergisini uzunca bir süredir alıyorum ve en iyi bilgisayar dergisi olduğunuzu düşünüyorum. Bütün yazarlarına bayılıyorum, hepinizi kutlarım, hiç birinize diyecek bir şeyim yok, fakat dergi içeriğine var: Kültür ve mektup sayfalarının çok az olduğunu düşünüyorum. Bu konuda bir şeyler yapılırsa sevinirim.

Hepiniz kendinize iyi bakın, özellikle sen Sinan Ağabey çünkü bu derginin sana ihtiyacı var.

Anıl "Steel" Taşkesen

LEVEL

1) Ehm, kem küm. Bazen yazı yazarken geyik dozajını fazla kaçırdığımız doğru, ama elimizde değil ki. Dungeon Keeper 2'yi yazmış şahsiyet olarak bu konuda bayağı eleştiri aldım, özellikle de çok yakınımdaki tiplerden (Şahaaaan, bak döverim seni!). Ama çaktırmadan kendimi haklı çıkartmakta da üstüme yoktur hani, senin sorunlarından da yazımda bahsetmiştim zaten (düpedüz yalan! – Benlik ve vicdan koalisyonu). Şimdi, yaratıklara Level atlatmak için Training Room yapman ve adamlarını oraya atman lazım. Ama bu şekilde 4. seviyeden fazla yükselemiyorlar, daha fazlası için Hero'larla kapışmaları ve hayatta kalmaları gerekiyor. Aşağıdaki Horny kafası ise, 4 adet Horny Artifact'ini toplayabilirsen işler hale geliyor ve bir seferlik istediğin zaman Horny'yi çağırabiliyorsun ve düşmanlarının cücüklerini dürebiliyorsun (Cem, Ceeem; kulakların çınlasın, bırak şu kızlarla uğraşmayı yaw. Gözümüzü oyacaklar!).

Merhaba Level,

Öncelikle derginizin kaliteli ve doyurucu olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Açıklamalarınızda kullandığınız komik kelimeler, oyun görüntüleri altındaki espriler gerçekten çok iyi.

Ben okulların kapanmasına bir hafta kala bir PSX aldım ve şu an çok mutluyum (hihahaha). Aslında o kadar da mutlu sayılmamın nedeni ise, "Dino Crisis" adlı oyunda takılıp kalmış olmam. Yahu kafayı yiyecem. Allah aşkına daha fazla beklemeden şu canım oyunun tam çözümünü yayınlayın yahu (Aslında bu mektubu sadece bunun için yazdım).

Size yazan çoğu konsol sahiplerinin de söylediği gibi, derginizde PSX'e ayırdığınız sayfa sayısı az ve aradığımız oyunları hiç bulamıyoruz. Bu konuda inşallah bize yardımcı olursunuz. Yani bir gün gazete bayine gitsem, Level'ı alsam, birde ne görsem, Dino Crissis ve tam çözümü, sonra sevinçten havalara uçsam diyorum. Ayrıca Resident Evil 3'ün de yolunu dört gözle beklediğimi belirteyim.

Açıkladığınız oyunun PC versiyonu olunca mecburen formatına PC yazıyorsunuz ve ben oyun almaya gittiğimde PC için açıkladığınız oyun PSX'de de var yazsanız fena olmaz. Eğer bu konuda bir yanlışım varsa düzeltin.

İşte sorularım:

1) Kan, dehşet, psikoluk vb.. kelimelerin özü olan Carmegeddon 2'nin PSX'de çıkacağını duydum doğru mu?

2) Turok 2 PSX'de var mı? Varsa nerede bulabilirim? Aradım taradım, hiçbir yerde yok.

3) İleride Playstation 2 çıkacağı için, oyun şirketleri, yani yapımcılar PS II'ye çalışacaklarmış ve bu yüzden çoğu PC oyunu PSX'e çevrilebilirmiş. Doğru mu?

Böyle bir dergi hazırladığınız için yeniden hepinize çok teşekkür ediyorum.

Alkan Yıldırım.

13 Yaşında, Yakışıklı, Çalışkan ve Zeki fakat Türkçe Dersi Pek İyi Değil.

LEVEL

Benim bir şey söylememe gerek var mı? Senin de gördüğün gibi bütün istediklerin şu son iki ayda yerine getirildi zaten, başka bir arzunuz? (abartmayalım lütfen – bireysel savunma mekanizması(BSM))

1) Carmageddon 2 ile ilgili pek bir bilgim yok, ama Carmageddon çıkacakmış (veya çıkmış, Playstation'dan anlamam diyorum, inanmıyorsunuz).

2) Yüksek araştırma kabiliyetlerim ve www.videogames.com sayesinde gördüm ki, Turok 2 maalesef Playstation için çıkmamış. Nintendo 64 için varmış gerçi, ama Türkiye'de kaç kişide N64 var, bilemem.

3) Olabilir, tabii olmayabilir de. PC oyunları daha çok strateji, FRP, simülasyon gibi derin oyunlarından oluşur, ayrıca birçoğu Mouse ile oynanır. Bu tür oyunları bilemem, ama PSX 2 gibi bir canavara eski PC oyunlarını çevirmekle pek uğraşacaklarını sanmıyorum. PSX 2 için o kadar güzel oyunlar yapılıyor ki, PC'deki Action oyunlarına dönüp bakmazsın bile.



Unreal için Voodoo serisi hala en iyi ekran kartı.

Sayın Level Çalışanları,

Kültür bölümünün üç sayfaya çıkacağına çok sevindim. Fiyata gelince, bence çok uygun, ama alım gücünün zemin katta olduğu bir ülkede bundan şikayetçi olanlar olabilir. Yine de şikayet etmek bence çok yanlış, çünkü tam sürüm ve Demo CD vermek cesaret ister.

Şimdi bunları geçelim ve Ağustos ayının son sayfasına gelelim. Cem Abıye çok hak veriyorum. En çok merak ettiğimde bu garip yaşam formlarının bilgisayarın en büyük nimeti oyunlardan neden nefret ettikleridir. Ben bu soruyu, bilgisayarı bildim bileli kendime sormuşumdur. Cem Abinin öfkesi biraz fazlaymış gibi, yoksa sevgilisi mi terk etti (Muhahaha)?

Şimdi gelelim dana ile kuyruğuna yani sorulara.

1) Unreal'ın tam sürümünü rica edeceğim.

2) Unreal için en iyi 3D kartı hangisi?

3) TNT mi yoksa Savage 4 mü daha iyi (lütfen tek cevap)?

4) TNT ve Savage 4'ün fiyatını rica edeceğim.

5) Bilgisayarcılar neden kopya oyunları satıyor?

6) Kültür sayfalarına karşı olanların mektuplarını lütfen çok nadir yayınlayın, çünkü bunların çoğu dikkat çekmek için kültüre karşı, bu nedenle sadece gerçek karşıların mektubunu yayınlayın.

7) (Anlayana) Cem Abi yaşıyor mu?

Silvan

LEVEL

Hayır, hatta son muhabbetimizde nişanlanmaya karar verdiklerinden bahsetmişti (beynini söktük, mikroskop altında inceliyoruz. Acaba akıl kırıntılarını neresinde saklıyor diye...).

1) Unreal'ın tam sürümünü rica edeceksin de, biz verebilecek miyiz bakalım. Öyle önümüze gelen her oyunu çaaat diye veremiyoruz. Bu tam sürüm oyun verme işini hâlâ anlamayanlar olduğu belli, özellikle de geçen gün "kopya oyunlara karşısınız, ama siz de kopya oyun veriyorsunuz, siz de hırsızsınız!" şeklinde bizi suçlayan Mail'in sahiplerine bu cevabı atfediyorum. İlk olarak, birisini bir konuda suçlarken, olayı tek boyutlu olarak değil, olası bütün yönlerden görmeye çalışın. İkincisi, hakkında bilgi sahibi olmadığınız konularda kesin fikirler yürütmeye çalışmayın, şu anda olduğu gibi komik duruma düşersiniz (sözlerim sana değil Silvan, o Mail'in sahibine). CD üzerindeki her oyun kopya değildir bu biir. Biz dergi ile beraber verdiğimiz oyunlara 10 bin dolardan fazla telif ücreti ödeyip Türkiye'deki yayın haklarını satın alıyoruz, bu ikiiii. Bu oyunlar İsviçre'deki CD basım fabrikalarında son derece güvenli ve virüs bulaşma tehlikesi olmayan bir ortamda basılıp çoğaltılıyor bu üüüüç. Şu at gözlüklerini çıkartsanız iyi olacak, bu dööört. Şimdi dağılın, biraz daha akıllanıp olgunlaşınca gelin konuşalım, bu da beeeş (Evet, her ay Posta Kutusu'nda birilerine girişmeden rahat edemiyorum, bu da altııı).



Playstation 2 için yapılan mükemmel oyunlardan birisi de Tekken Tag Tournament.

2) Unreal için hâlâ en iyi 3D kartı 3Dfx Chip'ini kullanan Voodoo serisi (gibi geliyor bana, Unreal ile pek bir alakam kalmadı. Half Life çıktı, mertlik bozuldu).

3) Savage 4, ama TNT 2 (bu nasıl cevap?).

4) Alacağın kartın markasına göre değişir.

5) İşleri o da ondan. Ayrıca, kopya oyunlar orijinallerden çok daha fazla rağbet görüyor da ondan. Ayrıca, orijinal oyunlar henüz ülkemizde yüzde bir oranında yaygınlaştı da ondan. Daha devam edeyim mi? Hayır.

7) Evet, tabii buna yaşamak denirse. MUHAHA...ha?.... L

Akşam 20:00 Haberleri...

Sayın seyirciler, son anda aldığımız bir haberi okuyorum. Türkiye'nin en çok satan bilgisayar oyun dergisi Level'ın YİM'i Sinan Akkol fazla mesai yaptığı masasında ensesine yediği 7.62 mm'lik bir mermi ile omuriliği dağılmış olarak bulundu. Ayrıca sürekli oturmaktan yağ bağlayan göbeğinde patlayan LAW roketi ile iç organları gözler önüne serilmiş, el parmakları Longsword ile kesilmiş, kafası 17 inch bir monitöre zorla sokulmuş ve üstüne üstlük ayakkabı bağları birbirine bağlanmış halde bulunan Sinan Akkol'un bir çete veya mafya tarafından çok iyi organize edilmiş bir cinayete kurban gittiği sanılıyor.

Şimdi günün spor haberlerini almak üzere Kobay Komançi'ye bağlanıyoruz.

SÖZ SİZDE

Hep beni üzen bir durum vardır. Neden ülkemizde yerli oyun yapılmıyor? Acaba bir oyun yapmak o kadar çok zor bir iş mi ki hep yabancılar bu işi yapıyor? Halbuki bu işlerle ilgilenen gençlerin sayısı oldukça fazla. Hem bıktık artık İngilizce oyunlar oynamaktan. Artık kendi ürünümüz olan oyunları da oynamak istiyoruz. Sizce artık zamanı gelmedi mi? Sakın bizlere "Yapılacak oyunlarda diğerleri gibi kopyalanacaktır. Bu yüzden hiç kimse oyun yapmaya yanaşmıyor" gibi sudan bahaneler uydurmayın. Eğer kaliteli ve yüzde 100 bir Türk oyunu yapılırsa, eminim ki biz oyunseverler seve seve oyunun orijinalini alırız. Bundan hiçbir kuşkunuz olmasın. Derim ki, Türkiye'nin en büyük oyun dergisi olan Level'ın buna öncülük etmesi gerekir. Çünkü Level bütün okuyucu kitlesine hitap eden bir dergidir. Zaten Level'a da bu yakışır

İlker Turan-Niğde/Bor

Sayın Level Dergisi Çalışanlarının Dikkatine,

Özellikle sayın Ozan Simitçiler ve Cem Şancı bu mektup sizin için yazıldı. Ağustos '99 tarihli dergide yer alan yazılarınız beni son derece rahatsız etti. Sanki söz birliği etmiş gibi aynı üslup ve konu hakkında yer verdiğiniz yorumlarınız derginizin yüzde 5 (sizin belirlemenizle) olan bayan okurlarınızdan biri olan beni son derece üzdü ve kızdırdı. Eğer derginizin bayan okuru azsa, bu mevcut olan yüzde 5'lik okuru da küstürüp kaçırmanızı gerektirmez. Belki sizi okuyan hemcinsim az, ama bu da onların salaklığı. Ama ben okuduğum dergide yer alan bu son derece seviyesiz ve üzücü yazılardan ötürü çok müteessir oldum.

Sayın Cem Şancı'nın bayanlarla ne gibi bir sorunu var anlamadım, ama bir bayanı "kadın denilen ilkel hayat formu" ya da "evrimlerinin tamamlamasını beklemeleri"şeklinde kelime gruplarını kullanarak eleştirmek için insanın ya ciddi bir sorunu olmalı ya da bilmiyorum artık. Bugün 02.08.1999 ve Level elime ilk defa erken geçti. Yoksa her ayın ortasına kadar 2 günde bir bakkalın başının etini yemem farz olmuştu. Ben de o sevinçle evime geldim. Tüm keyfimle tüm dergiyi okudum. Tam sıra en sevdiğim sayfa olan "Forum"a geldi ki o da ne! O ne yazı öyle! Tüm keyfim, tüm neşem uçtu gitti. Benim günümü böylesine mahvetmeye hakkınız olmadığını düşünüyorum. Özellikle satışı bu kadar yüksek olan bir dergide Türkiye'nin dört bir yanına seslenen biri olarak bence biraz daha sorumluluk sahibi olmalıydınız. Bayanlara olan kininizi bu şekildi kusmanız bana pek de mantıklı gelmedi. Kitap yazmışsınız yetmedi, bir de dergiye mi yazayım dediniz?

Şunu açık yüreklilikle söylemeliyim ki, hemcinslerim ve karşı cinslerim arasında böcek kadar beyni olmayan ve bir ömür boyu zeka kırıntısına sahip olamayacak insanların var olduğunu ben de biliyorum. Ama böylesine bir sonuç bile size Level gibi ciddi ve çok okunan bir dergide, özellikle sizde bilgisayarlarla ilgilenen bayanların da olduğunu düşünürsek, bu tip bir yazıya yer vermenizi mazur göstermez. Aksine bence oldukça aşağılayıcı bir şey olur.

Kızdığım bir başka nokta da böyle bir yazının basılmasına izin verilmesi. Şimdiye kadar pek çok dergi aldım. Piyasadaki tüm dergileri iyi biliyorum. Ama ben 1 yıldır Level okumayı tercih ediyorum. Çünkü şimdiye kadar rastladığım en aklı başında, en keyifli yazı yazan insanları biraradaydı ve en önemlisi Level'ı herkes gibi çok seviyordum. Ama şu anda ciddi şekilde bundan emin olmamaya başladım. Bu tip yazıların sürmesinden korkuyorum. Hele ki Türkiye'de gözle görülür bir şekilde kadınların aşağılanması sürerken, benim dergimde de böylesine bir yazı çıkması açıkçası beni çok düşündürdü. Sizden daha özenli ve daha seviyeli yazılar beklemek benim hakkım. Şimdiye kadar size hiç mektup yazmadım, çünkü her şey mükemmele yakın gidiyordu. Ancak şu anda aklıma bir tek söz geliyor; "sinek pisliği ufaktır, ama mide bulandırır". Bilmem ne demek istediğimi anladınız mı?

Şunu da belirtmek isterim ki, bu mektubu özellikle kurşun kalemle yazıyorum (yoksa evimde tükenmez kalem olmadığından değil). Özellikle altına çizgili kâğıt koymadım. Bir de şu var, mektubumu Posta Kutusu'nda yayınlamanız için değil, yalnızca düşüncelerimi bilmeye hakkınız olduğunu düşündüğüm için yolluyorum.

Konu hakkında tartışmak isterseniz belki diye e-mail adresimi de ekliyorum: aycebuket@hotmail.com.

PS: Starcraft'ı hilesiz bitirmiş biri olarak şunu da sölemeliyim ki ben oyun oynamayı kim ne derse desin seviyorum.

PSS: Bilgisayarlarla ilgilendiğimi duyduğunda bana uzaylı gibi bakan erkeklerle birarada yaşamak zorundayım. Bu da çok utanç verici!

Hepinize saygılar.

Aslı Devil

YARIŞMA: Bir Resim, Bin Kelime:

İşte hepimizin beklediği Tiberian Sun'dan bir resim. Ama bu resimde iki tuhaflık var gibi, ne olduğunu anlayıp önümüzdeki aya kadar bize bildirenlerin arasından birisine hediyemiz olacak. Bu resim için okuyucularımızdan Can Kori ve Cem Magripli'ye teşekkürler.

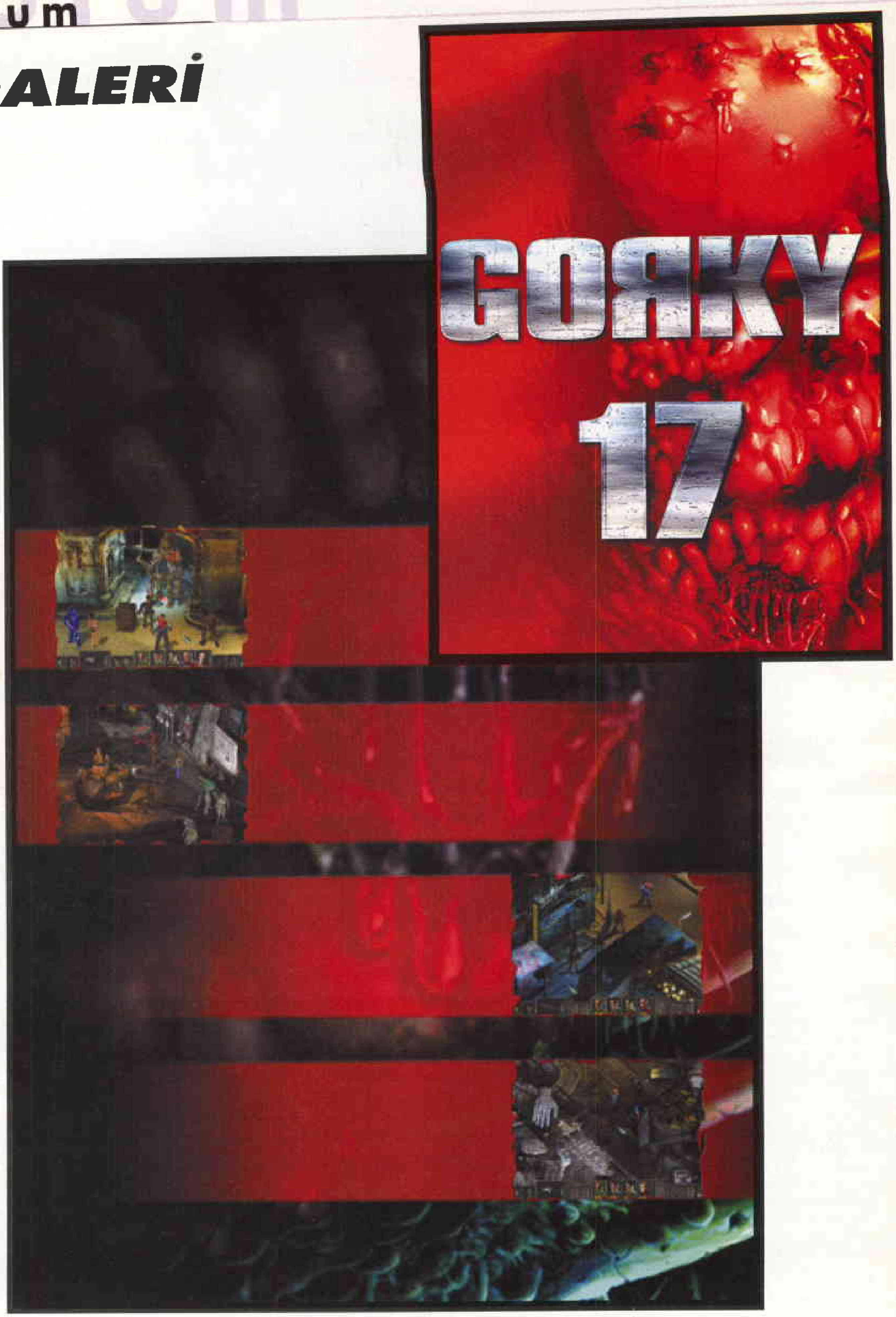


AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Derginizde 10 sayfadan fazla reklam var. Kendini beğenmişliği bırakın, daha az reklam alın.

LEVEL: Cevap vermesem, alıp başımı kaçsam şurdan...

GALERİ



GORKY 17